REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #224

Play manía



Injustice 2/ Final Fantasy XII



COMPARATIVA

JUEGOS DE LUCHA

8 arcades con mucha pegada

RETROPLAY

La saga Wipeout en PlayStation

ANALIZADOS

INJUSTICE 2
RIME
GET EVEN
TEKKEN 7
THE SURGE
DIRT 4...

REPORTAJE

FAR CRY 5

La entrega más polémica de la saga

LO ÚLTIMO DE...

RED DEAD REDEMPTION 2
NEED FOR SPEED PAYBACK
CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE
MOTOGP 17...







¡YA LO HEMOS JUGADO, SIUUUUUHHH!

FIFA 18

¡Se adelanta la pretemporada!

13 aventuras con heroínas únicas

MUJERES AL PODER

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO
THE LAST OF US PART II
DARKSIDERS III
STAR WARS BATTLEFRONT II...

CONCURSO INJUSTICE 2

5 Juegos para PS4 + Mochila, libreta abrechapas, baraja y gorra

REPORTAJE

eSports

¡Conviértete en jugador profesional!


ACCIÓN
CONTRA EL
HAMBRE
DON'T
KEEP
CALM
Y
AYUDA

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Crónica de un retraso anunciado

Llevábamos mucho tiempo sospechando lo que finalmente ha sucedido. Rockstar ha confirmado que *Red Dead Redemption 2* se retrasa y no saldrá este otoño como afirmaron cuando presentaron el juego hace unos meses. La razón es la que todos nos imaginábamos: necesitan más tiempo para culminar el que es, probablemente, el juego más esperado de PS4 junto a *The Last of Us Part II*. Nada nuevo bajo el sol, aunque yo sigo preguntándome si no echarán de menos a Leslie Benzies, pieza clave y productor de todos los *GTA* desde *GTA III* y al que, cuenta la leyenda, los Houser pidieron ayuda en su día para conseguir llevar a buen puerto el primer *Red Dead Redemption*, cuyo desarrollo estaba algo atascado.

Sea como fuere, con el retraso de *Red Dead Redemption 2* estoy seguro de que en más de una compañía respiran aliviados y a lo mejor incluso termina modificando algún plan de marketing. Nadie quería un "duelo al sol" con lo nuevo de Rockstar. Y seguramente sólo *FIFA 18* y los shooters de rigor, en este caso *Call of Duty WWII* y *Star Wars Battlefront II*, habrían aguantado el tipo. De momento, uno de los títulos más importantes en lo que queda de año ya ha modificado su fecha de lanzamiento. *Sombras de Guerra* se ha retrasado desde finales de agosto hasta el 10 de octubre. La razón "oficial" es tener más tiempo para pulirlo pero... ¿se habría retrasado igualmente arriesgándose a coincidir con *Red Dead Redemption 2* o este retraso les ha venido de lujo? Nunca lo sabremos.

Pero una cosa está clara. Aunque *RDR2* no llegue este otoño, 2017 va a seguir siendo un año absolutamente espectacular en lo que a lanzamientos se refiere. Me apuesto mi edición limitada de *Maldita Castilla* a que no os ha dado tiempo a jugar a todos los juegazos que han salido en este primer semestre, a los que además tenemos que sumar los del segundo. Por este número de Playmanía ya desfilan unos cuantos, desde *RiME* o *DiRT 4* hasta la nueva hornada de juegos de lucha. Pero en los próximos meses nos aguardan *Yakuza Kiwami, NBA 2K18, Destiny 2, Uncharted: El Legado Perdido, Ni no Kuni II* o el ya citado *Sombras de Guerra*. Como dice Rika Muranaka en la banda sonora del primer *Metal Gear Solid*: "the best is yet to come".

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... visitar el Movistar eSports Center, el centro de alto rendimiento más innovador de Europa. Y a hacer unas entrevistas.



Dani Acal estuvo en la presentación de *LEGO Marvel Superheroes 2* con Phill Ring, productor ejecutivo de TT Games.



Alex Alcolea disputó sus primeros partidos en *FIFA 18* y entrevistó a Sam Rivera, Lead Gameplay producer.



Borja Abadíe alucinó en las instalaciones del Movistar eSports Center. Se las mostró nuestro ex compi José Luis Sanz, responsable de comunicación del equipo Movistar Riders.

Lo que nos habéis dicho...

Un muerto, muy vivo



@bigcan22
Muchos dirán que el papel ha muerto, pero donde esté el sensual tacto de las páginas de vuestra revista... y las guías son "pure Gameporn"

Así da gusto



@KarpUDLP
Muy buenas las dos columnas este mes de @BorjaAbadie y el gran @AlbertoLloretPM. Felicidades.

¿A qué esperas?



@Criistiaan_cs
Este verano hace 10 años que empecé a comprar @revisplaymania. Creo que ya será hora de suscribirse, ¿no?

Eso, que no cambien



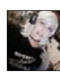
@AndresMachoXIII
Que las buenas costumbres nunca cambien. Entre examen y examen, nada como un ratejo de lectura de @Hobby_Consolas y @revisplaymania

¡Que eran de Play!

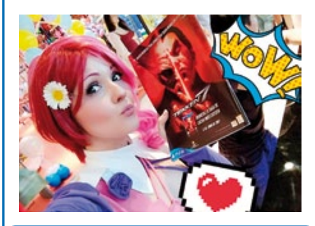


@DarthKafka
Genial "Leyendas urbanas" pero cómo olvidar la de los 4 de Shadaloo en el *SF2* de SNES mítica (y su truco en la Hobby) @revisplaymania

¡Transformación!



Gaerwenill Dalaran
Esto pasa cuando disfrutas de @revisplaymania hasta la ultima página. Vaya "hype" tenemos con el #TEKKEN7



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #224





REPORTAJE
PÁGINA 22

Las mujeres toman el control

Repasamos el papel de las mujeres en la industria del videojuego, desde las heroínas que han protagonizado y que protagonizarán el catálogo futuro de PS4 hasta las mujeres que desarrollan los juegos más punteros.



REPORTAJE
PÁGINA 70

eSports. El fenómeno de los deportes electrónicos crece a un ritmo imparable y te lo contamos todo: los torneos, los juegos, la historia, las cifras...



COMPARATIVA
PÁGINA 64

Juegos de lucha. Desgranamos, en esta completa comparativa, quién es el rey de las tortas en PS4: *¿Tekken 7, Street Fighter V, Injustice 2...?*

REPORTAJE
PÁGINA 18

EN PORTADA
FIFA 18

Nuestro reportaje de portada es para *FIFA 18*, así como la portada del nuevo juego de EA es para Cristiano Ronaldo, pichichi de Champions.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 9 DE JUNIO AL 18 DE JULIO

Para estar al tanto de los lanzamiento de las próximas semanas, sólo tienes que echarle un ojo a nuestra Agenda. Aquí tienes todos los juegos que se podrán a la venta próximamente.

9 DE JUNIO VIERNES
- Cladun Returns: This is Sengoku! · PS4/PS Vita
- Dark Rose Valkyrie · PS4
- DiRT 4 · PS4
- Superbeat Xonic · PS4

15 DE JUNIO JUEVES
- MotoGP 17 · PS4

16 DE JUNIO VIERNES
- God Wars: Future Past · PS4/PS Vita
- Radial-G : Racing Revolved · PS4

20 DE JUNIO MARTES
- Final Fantasy XIV: Stormblood · PS4
- Nex Machina · PS4

23 DE JUNIO VIERNES
- Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls · PS4
- Dead by Daylight · PS4
- Get Even · PS4
- Micro Machines World Series · PS4

27 DE JUNIO MARTES
- Elite: Dangerous · PS4

30 DE JUNIO VIERNES
- AereA · PS4
- Crash Bandicoot N. Sane Trilogy · PS4
- Demons Age · PS4
- Syndrome · PS4
- The Golf Club 2 · PS4
- Valkyria Revolution · PS4/PS Vita

7 DE JULIO 7 DE JULIO
- Accel World vs. Sword Art Online: Millennium Twilight · PS4/PS Vita
- Cars 3: Hacia la victoria · PS4

11 DE JULIO MARTES
- Final Fantasy XII: The Zodiac Age · PS4

18 DE JULIO MARTES
- Children of Zodiarcs · PS4
- Yonder: The Cloud Catcher Chronicles · PS4



DiRT 4

Quiere convertirse en el juego de rallies más completo de la historia y llega cargado de novedades. y con un depurado control.

www.codemasters.comgame/dirt-4

Análisis en página 44



MotoGP 17

El mundial de motociclismo regresa a PS4 con una entrega muy continuista y casi idéntica a la anterior.

motogpvideogame.com

Preview en página 92



Final Fantasy XII: The Zodiac Age

Regresa a Ivalice con esta remasterización para PlayStation 4 del clásico RPG de Square Enix.

www.finalfantasyxii.com

Preview en página 90

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Los tres juegos originales, los que nos cautivaron en la primera PlayStation, rehechos de cero. Son iguales, pero no son lo mismo.

www.playstation.com

Preview en página 88

Play Manía ¡Primeras imágenes!

■ Fortune Valley, la ciudad donde se desarrollará el juego, tendrá una gran extensión y una amplia diversidad de carreteras, que combinarán el asfalto con los caminos de tierra en zonas rurales.

NEED FORD SPEED PAYBACK | PS4 | ELECTRONIC ARTS | VELOCIDAD | 10 DE NOVIEMBRE

¡Así será *Need for Speed Payback*!

CARRERAS, **COLISIONES** Y PERSECUCIONES SERÁN SU CARTA DE PRESENTACIÓN.

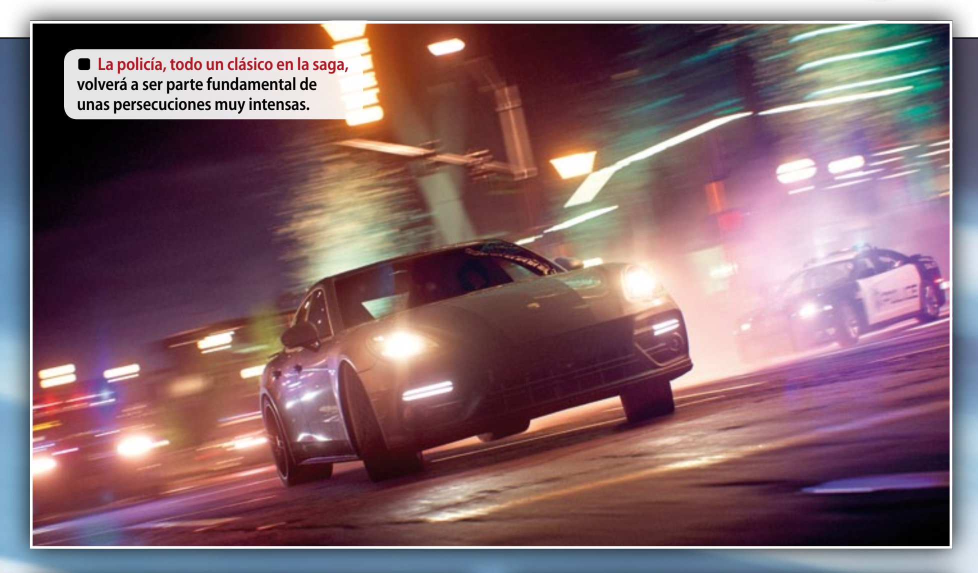
■ Tyler, Mac y Jess son los nombres de los protagonistas de una historia que tendrá mucho peso en el desarrollo.

Ya podéis ir marcando el 10 de noviembre en vuestro calendario, porque esa es la fecha elegida por Electronic Arts para dar el pistoletazo de salida a las carreras de la próxima entrega de *Need For Speed*, una de las series de velocidad con más solera en consolas y que regresará acompañada del sobrenombre "Payback". Y os aseguramos que no será así por casualidad...

Una historia de venganza y traición, que nos relatará las hazañas de tres experimentados pilotos dispuestos a todo para lograr que se tambaleen los cimientos de la peligrosa organización llamada "La Casa", será nuestra tarjeta de bienvenida a Fortune Valley, la ciudad ficticia en la que se desarrollará la acción. Con una amplísima extensión y un planteamiento de mundo abierto, esta metrópoli destacará por su rica variedad paisajística, que nos permitirá recorrer tanto zonas urbanas, repletas de grandes rascacielos, casinos y sinuosas carreteras, como amplios parajes rurales, en los que podremos acelerar hasta el corte en interminables autopistas o, si la cosa se pone complicada, atravesar campo a través por todo tipo de caminos.

La velocidad en su estado más salvaje marcará el ritmo de unos numerosos y variados eventos, como carreras por apuestas o persecuciones policiales, que darán pie a un auténtico festival de derrapes imposibles, vertiginosos saltos y, sobre todo, a unas brutales colisiones que prometen ser uno de los aspectos más espectaculares del juego. Por supuesto, y como es tradición en la saga, las opciones de personalización de los vehículos, que pertenecerán a fabricantes reales como Ford, Nissan o Chevrolet, serán inmensas, y todas las modificaciones estéticas que realicemos se reflejarán con gran fidelidad gracias al impresionante modelado que lucirán unas bestias del asfalto que, aunque todavía deben permanecer aletargadas unos meses, en noviembre despertarán con una brutal intensidad.




La policía, todo un clásico en la saga, volverá a ser parte fundamental de unas persecuciones muy intensas.





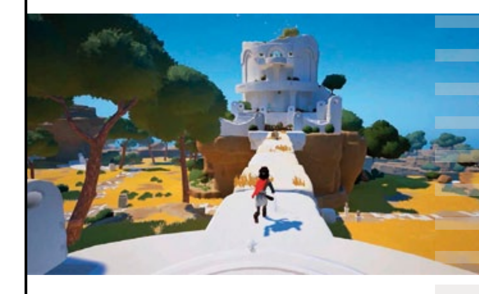



Los accidentes y choques de todos los colores serán una constante, y prometen aportar mucho espectáculo.



Las persecuciones más frenéticas y salvajes serán uno de los platos fuertes de la nueva entrega de esta veterana saga.







SUBEN

RIME Y SU EDICIÓN COLECCIONISTA

Queremos rendirnos ante el gran trabajo que ha hecho Tequila Works con su *RiME*. Una aventura preciosa que merece ser disfrutada a poco que te gusten los videojuegos y que, además, cuenta con una edición coleccionista a la altura, con banda sonora, libro de arte y mapa de tela.

LA LUCHA VIVE OTRA ÉPOCA DORADA

Injustice 2, Guilty Gear Xrd Rev2 y *Tekken 7* se unen este mes a otros éxitos de la lucha como *The King of Fighters XIV, Mortal Kombat XL* o *Street Fighter V*. ¡Ya sólo falta el regreso de *Soul Calibur*!

YA SOMOS 40.000 EN FACEBOOK

Y permitidnos terminar esta sección con un poquito de autobombo: ¡ya somos 40.000 amigos en Facebook! Y recordad que también podéis seguirnos en Twitter.



BAJAN



POLÉMICAS QUE NO TIENEN SENTIDO

Al parecer, en algunos sectores del público americano ha sentado mal que el nuevo *Far Cry 5* se desarrolle en Montana y que en él "haya que matar a norteamericanos cristianos". Lo dicho, una polémica que no tiene ningún sentido.

RETRASOS QUE DUELEN MUCHO

Ya nos lo temíamos, pero hace unas semanas se confirmó que el juego más esperado de 2017 pasa a ser el juego más esperado de 2018. Rockstar confirma que necesitan más tiempo para terminar *Red Dead Redemption 2* y que no lo tendrán listo hasta la próxima primavera. Y otro juegazo que se retrasa es *Sombras de Guerra*, que pasa del 29 de agosto al 10 de octubre. ¡Ojalá la espera valga la pena!

EDICIONES QUE NO LLEGAN AQUÍ

Todos los meses podríamos poner aquí unos cuantos ejemplos de ediciones que salen en otros territorios y en España, no. Pero es que ha sido ver lo preciosa que es esta PS4 dedicada a *Dragon Quest XI* y ponernos a llorar de envidia. ¡La queremos!



■ El retraso de *Red Dead Redemption 2* ha tenido un pequeño consuelo, estas nuevas e impactantes imágenes del juego.





■ Rockstar desvelará detalles del argumento y la jugabilidad este verano.

La calidad tenía un precio, el retraso

RED DEAD REDEMPTION 2 | ROCKSTAR | PS4 | PRIMAVERA 2018



■ El grado de detalle del que gozará esta secuela parece que sentará un nuevo estándar de excelencia gráfica.

Nuestros peores augurios con *Red Dead Redemption 2* desgraciadamente se han cumplido. Lo nuevo de Rockstar se retrasa hasta la próxima primavera para, según palabras del propio estudio, "ofrecer la mejor experiencia posible a nuestros fans". No es la primera vez, ni la segunda, que Rockstar posterga el lanzamiento de uno de sus grandes juegos para pulirlo al máximo y, viendo el resultado que nos han ofrecido en otras ocasiones, habrá que confiar en que será por el bien del juego. Otro motivo para confiar en Rockstar es que parece claro que lo hacen por autoexigencia, no por vender más.

Creo que todos tenemos claro que si sacasen el juego este otoño, como estaba previsto, aunque estuviese repleto de bugs vendería millones de copias igualmente. Es una cuestión de mantener su prestigio intacto. Más allá de en nuestros corazoncitos, parece que el retraso también tendrá impacto en la industria. Así, títulos como *Star Wars Battlefront II*, *Destiny 2*, *CoD: WWII* o *Far Cry 5* podrían ver sus ventas incrementadas ante la ausencia del gigante de Rockstar.



■ El desarrollo será una asequible mezcla de acción, saltos y puzles con humor y guiños "frikis". Tendrá cooperativo y un nuevo modo competitivo para 4.

LEGO MARVEL SUPERHEROES 2 | TT GAMES | PS4/PS3 | 17 DE NOVIEMBRE

Superhéroes que te dejarán de una pieza

Parecía que el siguiente juego de LEGO que estaban preparando en TT Games sería sobre Guardianes de la Galaxia. Pero... ¿por qué limitarse a este (ahora) popular grupo superheroico pudiendo hacer algo más GRANDE? Pues dicho y hecho. El 17 de noviembre lo veremos en *LEGO Marvel Superheroes 2*, en el que cabrán no sólo los Guardianes (serán los protagonistas del prólogo en el que deberemos tumbar a un gigantesco robot) sino también decenas de héroes y villanos de Marvel de todas las épocas, desde Hulk, Thor o los 4 Fantásticos hasta Spider-Man 2099 o Spider-Gwen (que podrá hacerse "selfies" en el juego). De hecho, alternar las distintas habilidades de cada personaje volverá a ser clave en un desarrollo "marca de la casa", con novedades como poder alterar el curso del tiempo en una aventura totalmente nueva que tendrá como enemigo a Kang el Conquistador.

■ La historia será totalmente nueva. Estará ambientada en Cronópolis, una enorme urbe con grandes áreas temáticas.



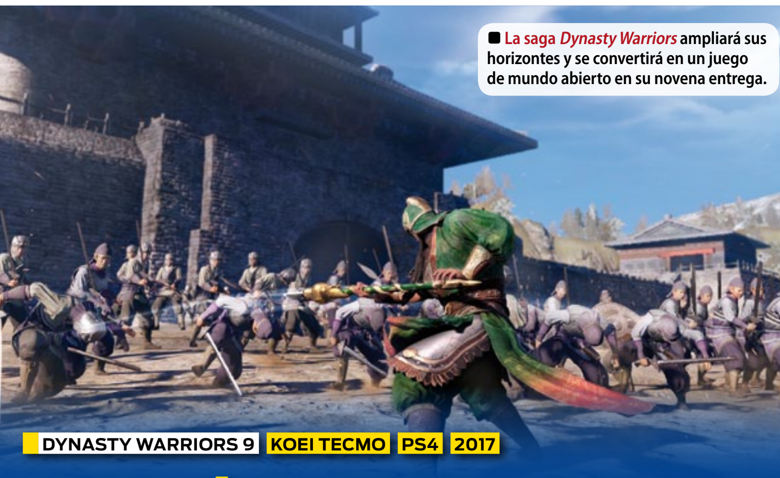
UTAWARERUMONO MASK OF TRUTH | PS4/VITA | KOCH MEDIA | 5 DE SEPTIEMBRE

Utawarerumono llega por partida doble a PS4 y Vita

Ya está a la venta *Utawarerumono: Mask of Deception*, una novela visual con toques de rol táctico en PS4 y PS Vita. Además, este mes de septiembre, para ambas plataformas también, nos llegará la tercera entrega de la saga: *Utawarerumono: Mask of Truth*. Ambos juegos son larguísimos, llegan en inglés, tienen pocos combates y bastantes toques erótico-festivos en sus argumentos.



La dibujante Mitsumi Misato es la encargada de las geniales ilustraciones que podemos disfrutar en ambas entregas.



La saga *Dynasty Warriors* ampliará sus horizontes y se convertirá en un juego de mundo abierto en su novena entrega.

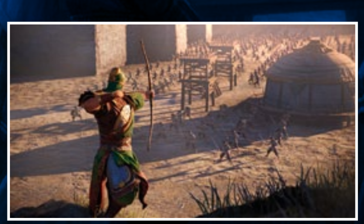
DYNASTY WARRIORS 9 | KOEI TECMO | PS4 | 2017

Dinastía de mundo abierto

Uno de los grandes Musou (esos beat 'em up de un jugador contra cientos de enemigos) de la historia de PlayStation se renovará completamente con la llegada de esta novena entrega. Lo más llamativo es que será un juego de mundo abierto por primera vez, con un gigantesco mapeado que representará la China de los últimos días de la dinastía Han, justo antes de la llegada de la era de Los Tres Reinos. Así, recorreremos desiertos, montañas nevadas, selvas... Tendrá ciclo día/noche y meteorología dinámica y ya se ha confirmado la presencia de los 83 personajes de la pasada entrega junto a nuevas caras, como Cheng Pu, el sirviente de la familia Sun o Zhou Cang. Las novedades jugables serán bestiales. Podremos trepar muros cual Amistoso Vecino, nadar, explotar barriles e incluso habrá cabida para el sigilo al infiltrarnos en las fortalezas enemigas con nuestro nuevo garfio. El clima, además, afectará a la visibilidad de nuestros rivales, ocultándonos cuando llueva o sea de noche, por ejemplo. Gráficamente mejorará mucho lo visto en pasadas entregas y ya sabemos que en PS4 Pro lucirá a 4K y 30 fps o a 1080 p y 60 fps, a gusto del jugador.



El ciclo día/noche y el clima producirán bellas estampas y afectarán a la visibilidad de los rivales.



La jugabilidad "Musou" permanecerá intacta, aunque incluirá un montón de mecánicas nuevas.

[EN POCAS PALABRAS]

A SALVO HASTA OTOÑO

TU RETAGUARDIA SIGUE EN PELIGRO

Ubisoft anuncia que el **17 de octubre** por fin podremos echarle el guante a ***South Park: Retaguardia en Peligro***, la secuela del también irreverente **RPG *La Vara de la Verdad*** que llegó (censurado) a nuestras PS3 en 2014. Será otro **juego de rol** por turnos que esta vez apostará por una **ambientación "superheroica".**

DISPONIBLE EN PS STORE

YA ES *VIERNES 13* EN TU PS4

Cuando leáis esto ya estará disponible en **PS Store *Friday the 13th***, un juego de terror muy orientado hacia el **multijugador "asimétrico"**, es decir, que en las partidas un jugador hará de Jason y el resto tendrá que escapar de este asesino. Eso sí, ha tenido algunos **problemas "técnicos"** en su lanzamiento y por eso hemos preferido **analizarlo el mes que viene** a ver si logran solucionarlos.



CON INVITADO ESPECIAL

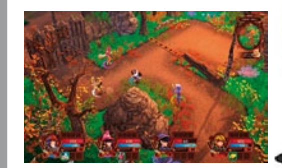
TORMENTA DE BALAS EN VERANO

El **23 de junio** llega a **PS4 *Bulletstorm: Full Clip Edition***, un shooter en el que manejaremos a **Grayson Hunt**, que tendrá que sobrevivir a toda costa en un planeta perdido. Y gracias al **complemento Duke Nukem's Bulletstorm** Tour podremos manejar a **Duke** en la campaña.

LLEGA EL 30 DE JUNIO

ROL DE ACCIÓN PARA COMPARTIR

AereA será un **RPG de acción en perspectiva isométrica** ambientado en un mundo de fantasía en el que podremos juntarnos **con otros 3 amigos** para explorar mazmorras **en plan *Diablo*.**



TODO UN "ALL-STARS"

GUERREROS INMORTALES

En **Omega Force** ya no saben hacia dónde exportar sus **batallas multitudinarias** y se han sacado de la manga ***Warriors All-Stars"***, un "Musou" que enfrentará a algunos de los personajes más carismáticos de **Koei Tecmo** como **Ryu Hayabusa de *Ninja Gaiden*, Kasumi de *Dead or Alive*, William de *Nioh***, Yukimura Sanada de *Samurai Warriors* o Zhao Yun de *Dynasty Warriors*. **Llegará a PS4 el 1 de septiembre.**

SE RETRASA A 2018

UN ATERRIZAJE ALGO MÁS TARDÍO

Esperábamos ***Ace Combat 7*** para este año, pero en **Project ACES necesitan más tiempo** para completar el **simulador de vuelo de combate** que tienen en mente. **Saldrá en 2018.**



LA AVENTURA EMOCIONAL

EL ÚLTIMO DÍA DE JUNIO...

¿Qué harías para salvar a la persona que amas? Lo descubriremos en ***Last Day of June***, una conmovedora aventura que, según su creador **Massimo Guarini, ofrecerá puzles** "emocionalmente desafiantes". Saldrá en algún momento de **este mismo año editado por 505 Games.**

ED. ULTRACOLECCIONISTA

PARA AMANTES DE LA VELOCIDAD

La nueva entrega de *Project CARS*, el grandioso **simulador de velocidad de Slightly Mad Studios** tendrá una **edición Ultra** que incluirá un precioso libro de arte, un **McLaren 720S a escala 1/12, el pase de temporada,** gorra y DLC exclusivos. Llegará este año y **costará 424'95€.**

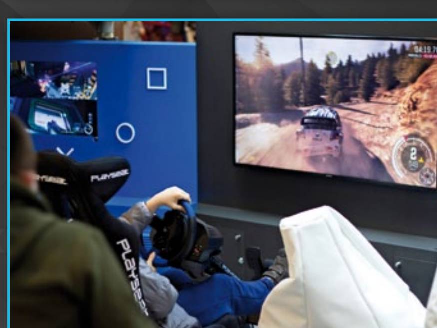


PARA MÁS INFO VISITA: WWW.HYPESTATION.ES


FIFA 17 fue el protagonista de un torneo especial celebrado en el centro comercial Urbil el 26 y 27 de mayo. El ganador ganó 100 € y todos los participantes tuvieron regalo.


en las inauguraciones de los HYPE Station hay un montón de sorpresas y regalos. ¡Atento!


Pásate por un centro HYPE Station y podrás echarle un ojo a Playmanía.



UNA **EXPERIENCIA PLAYSTATION** EN TU CENTRO COMERCIAL

HYPE Station®

ESPACIO DE JUEGO | PS4 | CENTROS COMERCIALES

En colaboración con distintos centros comerciales de toda España, PlayStation está abriendo unos espacios muy especiales, los HYPE Station, donde podemos disfrutar de las últimas novedades, competir en torneos, ganar merchandising exclusivo… ¡y hasta leer Playmanía por la cara! Se trata de recintos en zonas comunes de grandes centros comerciales, donde los jugadores podemos echarnos unas partiditas con PS4, probar sus periféricos, apuntarnos a torneos... Además, periódicamente se convocan desafíos, concursos, eventos especiales con presencia de youtubers o cosplayers...

Para acceder a estos espacios y disfrutar de la experiencia, sólo tenemos que registrarnos en la web (www.hypestation.es). Luego, podremos pasarnos por cualquier centro HYPE Station y validar nuestro registro con nuestro DNI (los menores de edad, con el de sus padres). Recibirás un carné personalizado con el que podrás acceder a los HYPE Station e invertir los HYPE Points que habrás obtenido al registrarte para jugar apuntarte a torneos, conseguir merchand… Podrás ganar más HYPE Points presentado tickets de compra del centro comercial (comida, ropa, una entrada de cine…). Además, se irán planteando distintos desafíos y al completarlos también recibimos HYPE Points.

Ya hay cuatro HYPE Station en marcha, aunque hay más en preparación. El plan es llegar al mayor número posible de ciudades para que los apasionados de los videojuegos podamos descansar de una tarde de compras probando lo último para PS4. Si todavía no hay un HYPE Station en tu zona, atento a la web donde, además de avisar de las inauguraciones (no te las pierdas, están llenas de sorpresas), podrás conocer con tiempo los torneos e iniciativas eSports, que podrás seguir en directo en #HYPELab, el canal de Twitch oficial de HYPE Station.

LOS CENTROS HYPE STATION

Actualmente hay cuatro centros Hype Station abiertos. Se inauguran cinco más próximamente. Aquí tenéis su localización y horarios.

HYPE Station C.C. Portal de la Marina (Alicante)
Viernes de 17:00 a 21:00 h. Sábados y festivos de apertura de 11:00 a 14:00 y de 17:00 a 21:00 h.
http://portaldelamarina.org/

HYPE Station C.C. Urbil (Guipúzcoa)
Viernes y domingos de 17:00 a 21:00 horas
Sábados de 11:00 a 14:00 y de 16:30 a 20:30 horas
https://www.urbil.es/es

HYPE Station C.C. Albacenter (Albacete)
Viernes y domingos de 17:00 a 21:00 horas
Sábados de 11:00 a 14:00 y de 17:00 a 21:00 horas
http://www.ccalbacenter.com

HYPE Station C.C. ànecblau (Castelldefels) Viernes, sábados, domingos y festivos de 17:00 a 21:00 *http://www.anecblau.com/es/*

HYPE Station C.C. As Termas (Lugo)
Inauguración 16 de junio.
http://www.ccastermas.com/

HYPE Station C.C. El Rosal (Ponferrada) Inauguración 7 de julio.
http://www.elrosal.net/

HYPE Station C.C. Gran Vía de Vigo (Pontevedra) Inauguración: sin confirmar.
http://granviadevigo.com/

HYPE Station C.C. El Mirador (Gran Canaria) Inauguración: sin confirmar.
http://www.ccelmirador.com/

HYPE Station C.C. Parque Almenara (Murcia) Inauguración: sin confirmar.
http://parquealmenara.com/

DUPLICA TUS HYPE POINTS CON PLAYMANÍA

Con tu carné de HYPE Station podrás acceder al recinto y jugar media hora si tienes HYPE Points. Podrás ganar más HYPE Points presentando tickets de compras realizadas en el centro comercial donde se encuentre el espacio. Pero si apareces por allí con tu revista Playmanía de ese mes y el ticket, ganarás el doble de HYPE Points en ese momento. ¡Para jugar y disfrutar de lo mejor de PS4!







¡VAMOS CON AFÁN...!

DRAGON BALL

TODA LA SERIE: 7 BOXES · 37 DISCOS · 153 CAPÍTULOS





*Oferta Exclusiva HobbyConsolas
~~244,93€~~
99,99€

RESTAURADA, REMASTERIZADA Y SIN CENSURA

Audio: Castellano, Catalán, Japonés, Gallego, Euskera • Subtítulos: Castellano

Consíguela aquí: www.hobbyconsolas.com/dragon-ball
O por teléfono en el 902 540 777
No lo dejes pasar. ¡Unidades limitadas!

¡UNIDADES LIMITADAS! Oferta válida hasta el 24 de agosto.



HOBBYCONSOLAS





¿QUÉ PASA CON...

... The Elder Scrolls Online: Morrowind?

Cuando leáis estas líneas ya estará disponible esta ampliación de *TESO*, con una enorme zona nueva (que da para 30 horas de juego) para la que no hará falta tener experiencia previa porque el nivel de los enemigos se equiparará al nuestro.

... el lanzamiento de *Sombras de Guerra*?

Pues que se retrasa al 10 de octubre, Monolith lo explica así: "estamos comprometidos en dar la experiencia de mayor calidad y hemos tenido que tomar la presente y complicada decisión para asegurar que *Sombras de Guerra* llegará a las tiendas como hemos prometido".



... el futuro de la serie *Mass Effect*?

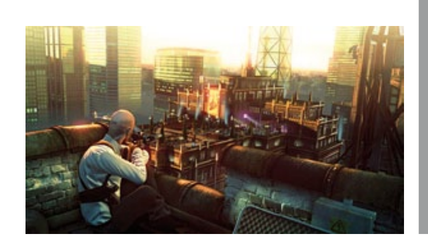
Pues según algunas fuentes, al parecer EA tiene la intención de dejarla "descansar" por tiempo, y habría reasignado muchos de los recursos y personal del estudio BioWare Montreal a echar una mano con *Star Wars Battlefront II*.

...*Ys Origin* en PS Vita?

Hace unos meses analizamos la versión PS4 de este juegazo de rol de acción en plan "vieja escuela" y ya os adelantamos que, en el futuro, sería "cross buy" con PS Vita. Pues bien, la versión de la portátil ya está disponible así que ya sabéis: por 20 euros te llevas las dos versiones.

... la relación entre Square Enix e IO Interactive?

Aunque cerró el último año fiscal con 268,5 millones de euros de beneficios, parece que Square Enix no está contenta con los resultados obtenidos por IO Interactive con *Hitman* y ha puesto en venta el estudio danés. El futuro de *Hitman* es incierto...



Los videojuegos son para el verano

2017 está siendo un año tremendamente bueno en lo que a videojuegos se refiere y en verano la "fiesta" va a continuar con una buena sartenada de novedades de toda índole y condición: aventuras de acción, estrategia, rol, plataformas, juegos de carreras... Una oferta de lo más variada para amenizarnos esas largas jornadas de calor estivales. ¡Echa un vistazo!





EVERYBODY'S GOLF

DEPORTIVO | SONY | 30 DE AGOSTO

La divertida serie *Everybody´s Golf* cumple 20 años y Sony lo celebrará este mes de agosto con la entrega más completa de su historia. Personaliza tu golfista y afina tu swing en partidas solo, online o en local con otros tres amigos. Y además de jugar al golf, podremos participar en otros minijuegos como pesca, búsqueda del tesoro o carreras de buggies.



AGENTS OF MAYHEM

ACCIÓN | DEEP SILVER | 18 DE AGOSTO

En esta especie de "sucesor" de *Saints Row* manejamos a un equipo de agentes con diferentes habilidades en todo tipo de descacharrantes misiones en un amplio escenario abierto.



CARS 3: HACIA LA VICTORIA

VELOCIDAD | AVALANCHE | 7 DE JULIO

Coincidiendo con la peli, Avalanche tendrá listo un arcade de carreras "estilo *Mario Kart*" que gustará a los peques... y a los no tan peques porque tiene más "chicha" de lo que parece.



F1 2017

VELOCIDAD | CODEMASTERS | 25 DE AGOSTO

F1 2017 incluirá el regreso de los clásicos coches de F1 a la serie, así como un modo carrera aún más profundo, mejoras multijugador y el nuevo modo "Campeonatos". Promete.



SONIC MANIA

PLATAFORMAS | SEGA | 15 DE AGOSTO

Lo ha intentado muchas veces, pero siempre que la velocísima mascota de Sega trata de volver por sus fueros se queda a medio gas... aunque *Sonic Mania* promete poner fin a esta tendencia con este plataformas de estilo retro que nos traerá algunas de las fases más recordadas de los originales junto a otras nuevas con ese mismo estilo.



YAKUZA KIWAMI

AV. DE ACCIÓN | SEGA | 29 DE AGOSTO

***Yakuza Kiwami* es una puesta al día** del primer *Yakuza*, que salió en PS2 allá por 2005. Lucirá un apartado gráfico acorde con el de las últimas entregas y además ampliará la historia del original, incluyéndo añadidos como nuevos escenarios o más minijuegos. Contará con una edición en formato físico (con steelbook para los que lo reserven). Lo malo es que nos llegará con subtítulos en inglés.



GRAVEL

VELOCIDAD | MILESTONE | JULIO

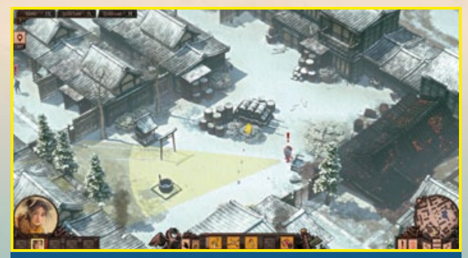
Tras *MotoGP 17*, en Milestone no pisan el freno y nos preparan para julio las carreras "off road" más divertidas del verano con 50 coches reales y un modo Carrera con más de 200 eventos.



MICROMACHINES WORLD SERIES

VELOCIDAD | CODEMASTERS | 23 DE JUNIO

Si piensas que el tamaño importa es porque todavía no has disfrutado de estas carreras en miniatura que se desarrollan en circuitos "cotidianos" y que son un autentico vicio.



SHADOW TACTICS

ESTRATEGIA | DAEDALIC ENTERTAINMENT | 28 DE JULIO

¿Os acordáis de *Commandos*? Pues *Shadow Tactics* nos trae una propuesta parecida bajo su kimono, pero con ninjas en el Japón de 1615. Estrategia y sigilo para los más pacientes.



ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED

AVENTURA DE ACCIÓN | BANDAI NAMCO | 25 DE AGOSTO

One Piece Unlimited World Red salió en 2014 para PS3 y Vita y en agosto se estrenará en PS4 con su *Deluxe Edition* con más de 40 DLC incluidos, a 60 fps y 1080p (4K en PS4 Pro).



STARDEW VALLEY

SIMULACIÓN/ROL | 505 GAMES | 15 DE JULIO

Lleva desde diciembre en PS Store, pero esta sorprendente propuesta, que va mucho más allá de recrear la vida de un granjero, saldrá en formato físico y con textos en castellano.



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

AVENTURA DE ACCIÓN | SONY | 23 DE AGOSTO

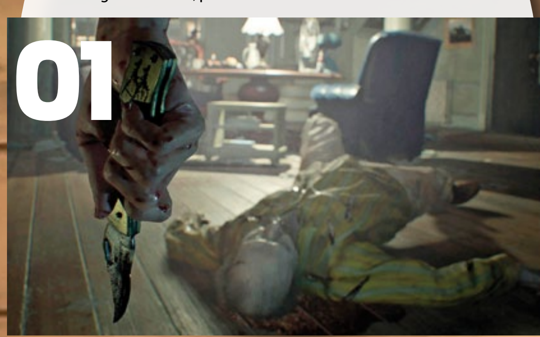
Una de las grandes apuestas de Sony de cara a este año llegará a finales de agosto y será un *Uncharted* en toda regla pero protagonizado por las féminas Chloe Frazer y Nadine Ross.



AVENTURA DE TERROR 69,99 €

RESIDENT EVIL 7

Capcom logró, con esta impecable aventura, innovar en la saga y ofrecer la misma sensación de angustia y agobio característica de los primeros *Resident Evil*. Sensaciones que se vuelven aún más intensas si juegas con PS VR. No se verá igual de nítido, pero nunca has sentido un miedo más real.



ACCIÓN 59,99 €

PS VR WORLDS

Incluye cinco experiencias, algunas de estilo tradicional, como los tiroteos de *The London Heist* y otras que aceleran el pulso sólo por llevar el casco puesto, como *Inmersión*. No son juegos largos, ni complejos, pero sorprenden, divierten y dejarás pasmado a tus amigos.



JUEGOS COMPLETOS, ACTUALIZACIONES, VÍDEOS 360º, CONCIERTOS, DOCUMENTALES...

10 experiencias muy especiales para disfrutar de PlayStation VR

Tengas o no PS VR, debes saber que este dispositivo es una fuente inagotable de sorpresas, capaz de hacernos disfrutar de juegos "clásicos", como *RE7* o *Farpoint*, propuestas diferentes como *Thumper* o *Job Simulator* y al mismo tiempo permitirnos recorrer Marte, asistir a un concierto... Visita PS Store y descubrirás un mundo de posibilidades. Aquí van unos ejemplos.

VÍDEO GRATIS

EXPERIENCIA JOSHUA BELL VR

Es un vídeo grabado con la tecnología 360º que nos da la ocasión de disfrutar de un recital del violinista Joshua Bell. Pruébalo para descubrir esta tecnología, que adapta lo que vemos y lo que oímos a nuestro movimiento de cabeza y nos hace sentir que estamos allí mismo, viendo el recital en vivo y en directo.



SAFARI 9,99 €

VIRRY VR

¿Siempre has querido ir de safari y estar cerca de animales salvajes? Pues eso es lo que te ofrece Virry VR. Una experiencia que te llevará a la sabana africana para que interactúes con todo tipo de criaturas... Eso sí, más vale que tengas nervios de acero, porque no todos los encuentros serán pacíficos.



ACCIÓN 59,99 €

FARPOINT

Este shooter en primera persona diseñado para PS VR es una de sus experiencias más inmersivas, especialmente si usas el Aim Controller, un periférico en forma de arma que hasta reconoce cuando nos llevamos la mirilla al ojo para apuntar. Espectacular y divertido, tiene el aliciente extra de un gran modo cooperativo online.





CONDUCCIÓN 39,99 €

DRIVECLUB VR

A los mandos de potentes vehículos reales nos enfrentamos a desafiantes circuitos que pondrán a prueba nuestros reflejos. Además, podemos jugar solos o crear nuestro propio club. Y si tienes un volante, alucinarás. Si prefieres los rallies, el parche de actualización de *DiRT Rally VR*, te hará tragar polvo. Una pasada.

ACCIÓN 29,99 €

REZ INFINITE

Un juego único, una mezcla de matamarcianos y juego musical que se lanzó hace 15 años, pero que ahora, totalmente adaptado a PS VR, consigue fusionar arte, música y videojuego en una experiencia muy especial. Y si buscas cosas así de únicas, échale un ojo a *Thumper*, a *Bound*...



VARIOS GRATIS

THE PLAYROOM VR

Una divertida propuesta con seis juegos pensados para jugar en compañía, cooperando o compitiendo. ¿Quién dijo que la realidad virtual aislaba? Sólo un jugador lleva el casco, mientras los otros cuatro interactúan con el DualShock 4. Es gratis y os permitirá echaros unos buenas risas. Mención especial para el minijuego *El Rescate de Los Robots*.

Gracias a PS VR descubrirás un mundo de posibilidades, en muchos casos únicas, e imposibles sin la realidad virtual.





EDUCATIVO 11,99€

APOLLO 11 VR

Revive en primera persona, a través de los ojos de sus protagonistas, la mayor hazaña de la humanidad: alcanzar la Luna. Esta experiencia, a caballo entre el documental y el simulador, se ha creado utilizando una mezcla de archivos originales de audio y vídeo y recreaciones precisas de la nave espacial.

AVENTURA 19,99 €

BATMAN ARKHAM VR

Nos mete en el traje de Batman, dentro del universo Arkham, con una de las experiencias más intensas y cuidadas de PS VR. Otros grandes juegos que tienen experiencias VR, aunque gratuitas, son *Star Wars Battlefront, Call of Duty Infinite Warfare, Rise of The Tomb Raider*....



No más anuncios tempraneros

Borja Abadíe
@BorjaAbadie

El E3 2017 está a la vuelta de la esquina y seguro que será una feria memorable para todos los amantes de los videojuegos. Decenas de juegos serán anunciados, veremos montones de tráilers, gameplays y seguro que nos llevaremos sorpresas de esas que nos dejan con la boca abierta. Es, desde luego, una de las épocas más inolvidables del año para los fans de esta industria y, aunque Sony también guardará algunas cartas para la PlayStation Experience, el E3 sigue siendo el rey del sector en cuanto a eco mediático y cantidad de juegos anunciados por metro cuadrado.



Sin embargo, estoy cansado de los anuncios tempraneros, juegos de los que empezamos a oír hablar demasiado pronto. Las herramientas de marketing de las grandes compañías se ponen en marcha para este tipo de eventos como una maquinaria perfectamente engrasada. Hacer todo el ruido mediático posible durante estas fechas resulta fundamental para el éxito de la compañía y la carrera por ser los que más y mejores juegos han anunciado durante la feria es fulgurante. Eso provoca que algunos juegos se den a conocer demasiado pronto. *Final Fantasy VII Remake* se anunció en el E3 2015 simplemente para satisfacer las ansias de los fans, entre los que me encuentro, de aquella joya de PSone. Como se está demostrando con el tiempo, y eso que han pasado dos años desde entonces, el desarrollo de este remake aún está muy verde y la propia Square Enix lo único que ha confirmado es que la fecha tope es el 2020. Y eso, además, hablando del primer capítulo, porque el juego llegará por episodios y sólo Aeris sabe cuándo veremos el juego completo. *Kingdom Hearts III* es otro caso sangrante. Se anunció en el E3 de 2013 y también apunta a 2019 o 2020. Hasta el propio Nomura dijo que se había anunciado demasiado pronto. Pero no sólo a Square Enix le gusta levantar el hype antes de tiempo.

Cyberpunk 2077*, amigos, se anunció antes que *The Witcher 3 y ya sabemos por dónde anda uno y qué ha sido del otro. Esperemos, aún así, que veamos algo de gameplay de lo nuevo de CD Projekt RED en este E3, aunque no lo tengo nada claro. *Death Stranding* es otro caso hilarante. La nueva aventura de Kojima, de la que sólo sabemos que tendrá bebés metidos en urnas, cangrejos muertos y un extraño chapapote pululando por todas partes, se anunció cuando el genio nipón no tenía, ni siquiera, un equipo de desarrollo, unas oficinas en las que trabajar o el motor gráfico con el que desarrollarlo. Bravo. Lo de Michel Ancel con *Beyond Good & Evil 2* también es para mirárselo. Confirmó su desarrollo en 2008, en 2011 dijo que estaba bastante avanzado y en 2016 que sigue adelante, pero que no llegaría hasta dentro de unos años. Olé. Seguimos esperando. No dudo de la calidad de ninguno de estos juegos hasta que me demuestren lo contrario, pero está claro que anunciarlos tan pronto sólo responde a una estúpida carrera por lograr el mayor hype, "ganar el E3" y chorradas similares. Aumentar las ventas de PS4 en Japón también fue el motivo tras el anuncio prematuro de *FF VII Remake*, *Deep Down*, *Death Stranding* o *Shenmue 3*, aunque lo de las aventuras de Ryo Hazuki es lógico al ser un proyecto que buscaba financiación en Kickstarter.

No todos siguen estrategias tan oportunistas. Un buen ejemplo de ello fue *Fallout 4*, que fue anunciado, con todo tipo de demostraciones jugables de por medio, sólo 6 meses antes de llegar a las tiendas. Algo parecido sucederá con *Destiny 2*. También me parece válido lo que ha hecho Dontnod Entertainment, confirmando que *Life is Strange 2* está en desarrollo. Podrían haber hecho un vídeo CG para levantar mucho más revuelo, pero lo más prudente (y lo más honesto con el usuario) es guardar esas balas en la recámara para cuando de verdad tengan algo que mostrar. La carrera por "ganar" el E3 está a punto de comenzar y no dudéis de que vamos a ver una buena cantidad de anuncios prematuros que sólo servirán para que nos comamos las uñas durante mucho tiempo.

LA CARRERA POR "GANAR" EL E3 VA A COMENZAR Y SEGURO QUE VEREMOS MONTONES DE ANUNCIOS PREMATUROS QUE SÓLO SERVIRÁN PARA QUE NOS COMAMOS LAS UÑAS



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Las mismas señales en el cielo

En el pensamiento filosófico existe un modelo, conocido como "mecanicismo", que viene a decir que, cualquier realidad natural tiene una estructura de comportamiento similar a la de una máquina. Para algunos es una visión muy simplista de la vida, pero que en ciertos sentidos y sectores, como la industria del videojuego, es aplicable a pies juntillas. Sólo hace falta fijarse un poco en ciertas señales y fenómenos para saber qué va a pasar a continuación.

El mejor ejemplo lo hemos tenido este mismo mes, con el retraso de *Red Dead Redemption 2*. Es, paradójicamente, el vivo retrato de la crónica de una muerte anunciada. Algo que podía leerse en las estrellas casi, casi, casi desde el mismo día que Rockstar lo anunció, el 20 de octubre del año pasado. No ya sólo porque la compañía acostumbre a retrasar los juegos si lo necesitan para alcanzar sus estándares de calidad (algo habitual desde los tiempos de *GTA San Andreas*), sino porque también había otras señales que lo anunciaban.

¿Y por qué sabíamos que Rockstar lo iba a retrasar? Pues, más allá de porque se han repetido casi las mismas pautas que con el primer *Red Dead Redemption*, los tiempos y los plazos son los que son. Si el juego se iba a lanzar en octubre/noviembre, Rockstar necesita al menos 5-6 meses para poner en marcha su maquinaria y darlo a conocer: viajes en exclusiva para desvelar los primeros detalles, pequeños eventos o vídeos casi mensuales para centrarse en características específicas del juego... Todo está programado para que el proceso funcione como una máquina perfectamente engrasada. Si el primer plazo no se cumple, el retraso está asegurado... y así ha sido.

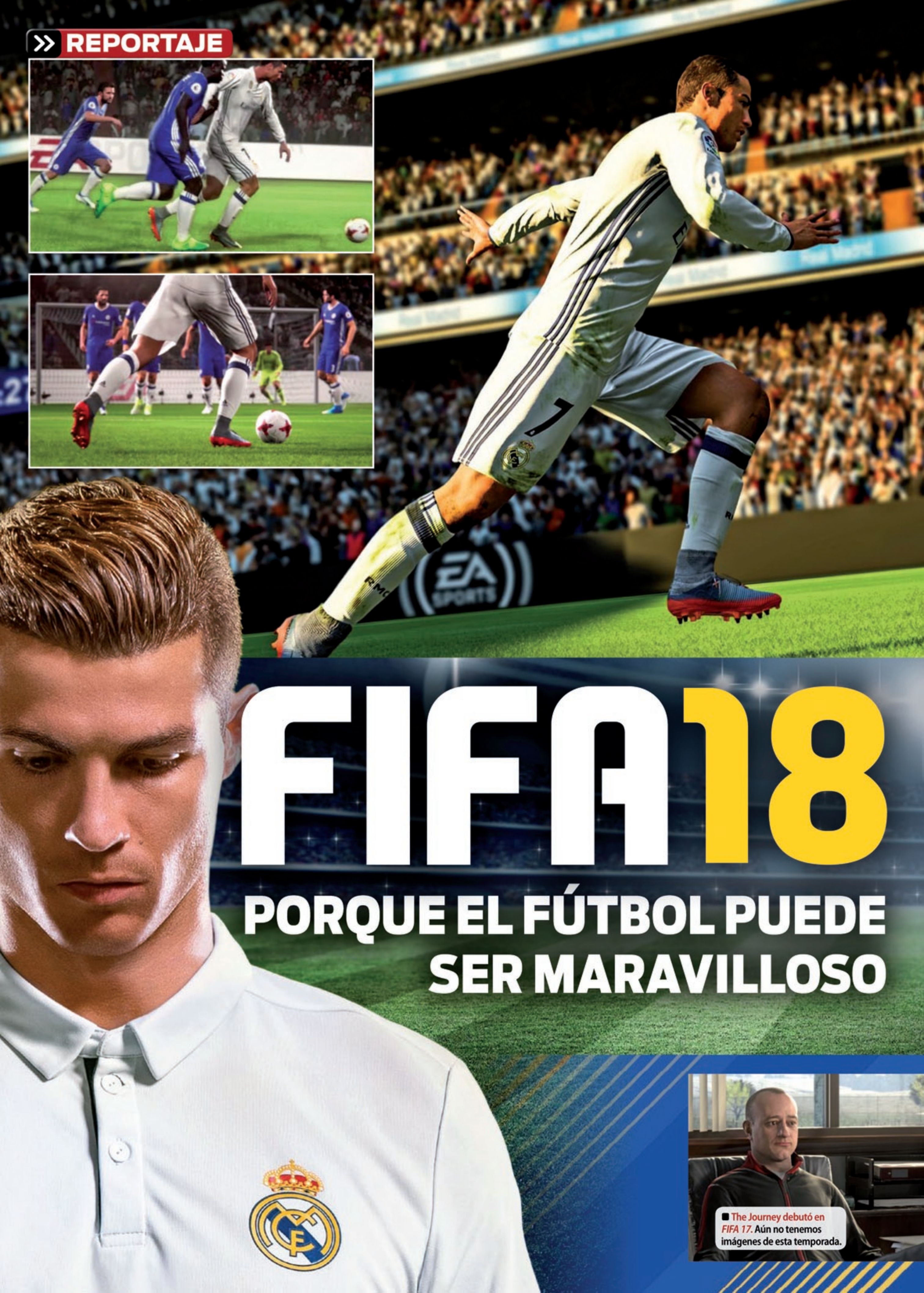
¿Y qué me decís del E3? No sólo porque se celebre todos los años (o casi todos) en junio, sino porque también tiene su propia maquinaria que rige sus designios, al menos últimamente: en abril/mayo se anuncian las fechas de las conferencias, algunos juegos se adelantan para no quedar eclipsados, recibimos contactos puntuales de las compañías para contarte que van a tener "XXX título del que no pueden decirte nada"... hasta que alguien lo filtra "sin queriendo" o, directamente, los que te dicen que no tienen nada, y el día que llega la revista al quiosco, desvelan un nuevo título. Todos los años pasa.

Por haber, hay "mecanismos ocultos" hasta en otros gestos, como cuando vas a comprar una consola y está agotada (bastante tiempo después de su lanzamiento) o sufre una repentina y atractiva bajada de precio. Lo hemos visto con muchas consolas y muy a menudo ha sido la antesala del anuncio de un nuevo diseño más económico, o incluso de un rediseño de las tripas de la consola que lleva pareja una reducción de costes en componentes. Sólo hay que esperar unos días para que el anuncio oficial llegue... o como pasó con PS4 Slim, alguien lo filtre antes.

Son sólo algunos ejemplos, pero si abrimos bien los ojos veremos muchos más y todos redundan en lo mismo: la capacidad para sorprender ha muerto. Salvo honrosas excepciones, todo es previsible. No sé si se debe a la explosión digital que rige hoy día el mundo o al afán que tienen muchas compañías de que sus juegos estén el mayor tiempo posible bajo el foco, pero lo cierto es que cada vez hay menos sorpresas y, cuando las hay, suelen ser efímeras. Recuerdo, cuando sólo era lector de revistas, el subidón de adrenalina que suponía comprar el número del E3. Llegábamos "vírgenes" a una ingente cantidad de juegos que nos hacían babear con lo que estaba por venir. Ahora, con la explosión de vídeos, filtraciones, pre-teasers de pre-trailers del pre-E3, poco queda a la imaginación.

CON LA EXPLOSIÓN DE VÍDEOS, FILTRACIONES, PRE-TEASERS DE PRE-TRAILERS DEL PRE-E3, POCO QUEDA A LA IMAGINACIÓN

Una vieja máxima reza que "el placer se encuentra primero en la anticipación, después en el recuerdo." Hoy en día, nos anticipan tanto las cosas y por tantas vías, que ni tan siquiera el recuerdo resulta tan placentero. Quizá sea hora de cambiar algo en los mecanismos de la industria para que recupere parte de su capacidad para hacernos soñar...



FIFA 18

PORQUE EL FÚTBOL PUEDE SER MARAVILLOSO

The Journey debutó en *FIFA 17*. Aún no tenemos imágenes de esta temporada.



La ambientación será un factor clave. El público y detalles de los estadios estarán muy bien recreados.

VIDEO





La iluminación es uno de los aspectos más trabajados de lo que hemos visto hasta ahora. Realmente, es un salto adelante.

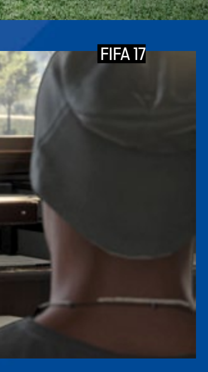
Una temporada más, la saga *FIFA* buscará trasladar el realismo del deporte rey a nuestras consolas. Este año los fichajes estrella serán Cristiano Ronaldo y un ritmo de partido mucho más realista.

PS4 Y PS3 | ELECTRONIC ARTS | DEPORTE | 29 DE SEPTIEMBRE

Después de tres entregas de *FIFA* en PS4, Electronic Arts lanzó un *FIFA 17* que llegó para hacer borrón y cuenta nueva en la saga. Se cambió el motor gráfico, se retocó el ritmo de los partidos y, entre otras novedades, se creó un modo historia muy similar al visto en la saga *NBA 2K*, aunque algo más peliculero. Pese a los cambios realizados en *FIFA 17* respecto a los anteriores, el juego parecía una evolución más que una revolución. Electronic Arts prácticamente no ha tenido competencia esta generación, pero lejos de dormirse en los laureles, *FIFA 18* llegará para dar un puñetazo en la mesa y demostrar que en solo un año de desarrollo se pueden cambiar muchas cosas. El objetivo es crear el juego de fútbol más realista y, tras haber pasado varias horas con el mando entre las manos echando partidos, nos da la sensación de que están cada vez más cerca de conseguirlo.

Una temporada cargada de "fichajes".

Una de las obsesiones del equipo de *FIFA* es conseguir que el juego sea cada vez más real y eso pasa por trabajar, sobre todo, tres aspectos más allá del apartado técnico. Uno es lo que ellos han llamado "sensibilidad de juego". Esto se traduce en que han eliminado el retardo existente entre la pulsación del botón del mando y la acción del jugador, lo que permite un control más ágil. El segundo es el nuevo ritmo de los partidos, más lento y parecido al ritmo de un partido real y, unido a esto, la nueva inteligencia artificial. Los responsables de *FIFA 18* han creado 10 tipos de IA (que pueden combinarse entre sí) para que cada equipo juegue de una manera. Un equipo inglés jugará muy distinto a uno español o a uno italiano. Esto es algo que se nota jugando contra la máquina, pero también en los jugadores de nuestro equipo, que se moverán y facilitarán un estilo de juego determinado dependiendo del estilo de juego del equipo real. El Real Madrid, por ejemplo, será letal en contras gracias a la amplitud de sus extremos, mientras que el Barça tendrá un estilo de juego más pausado con las líneas entre jugadores más juntas. Todo esto tiene que ver con ajustes en el sistema »


FIFA 17



FIFA 17

El protagonista de El Camino 2018 será Alex, el mismo que en la edición del año pasado.

THE JOURNEY TAMBIÉN EVOLUCIONA EN *FIFA 18*

LA HISTORIA DE ALEX HUNTER, el futbolista al que acompañamos desde que es un desconocido hasta que se convierte en estrella, continuará en *FIFA 18*. El modo no será tan básico como en *FIFA 17* y, además de nuevas y espectaculares cinemáticas, tendremos diferentes objetos y cortes de pelo para Alex, así como multijugador local y toma de decisiones para guiar la carrera del deportista. También aparecerán un montón de futbolistas y entrenadores famosos. Eso sí, solo podremos jugar en la liga inglesa.



Se han capturado todos los gestos de Cristiano Ronaldo para garantizar el máximo realismo.

REALISMO SIN IGUAL EN LA SAGA

SALTA A LA VISTA, pero *FIFA 18* llevará el realismo del fútbol virtual a una nueva dimensión gracias al uso del motor Frostbite (el mismo de *Battlefield 1*). Este motor se implementó en la entrega del año pasado, pero el estudio ya tiene la experiencia suficiente como para sacarle partido. Las caras de los futbolistas y entrenadores son asombrosas y los movimientos en el terreno de juego, gracias a un nuevo sistema de animación, están a otro nivel. Se han capturado los movimientos de Cristiano Ronaldo y el resultado es imponente. Controlar al astro portugués es una delicia.

LA AMBIENTACIÓN es algo que se ha trabajado a conciencia para trasladar la emoción del deporte real a *FIFA 18*. Un ejemplo es La Bombonera, el estadio de Boca Juniors, que ahora cuenta con una iluminación más cálida (típica de Argentina) y detalles como papeles que tiran los asistentes o las grandes banderas en las gradas. El público también estará recreado de una forma más realista e incluso podremos celebrar los goles con ellos. Los cánticos también son fantásticos.

de juego, pero también con el apartado técnico. Y es que, en *FIFA 18* el cambio es abismal tanto en físicas como en términos de calidad visual.

Aunque *FIFA 17* era bastante impresionante, Electronic Arts demuestra que ya tiene experiencia con el motor Frostbite y nos ofrece un *FIFA 18* que lleva el apartado visual a otra división. La iluminación es soberbia, las caras de los jugadores rebosan vida, el motor de físicas es mejor y se ha mejorado el posicionamiento de los jugadores respecto al balón. Sí, siguen existiendo esos movimientos antinaturales propios de un videojuego, pero ahora los futbolistas no flotarán sobre el campo a la hora de chutar a puerta, como sí pasaba en las entregas anteriores. Gracias a la mejor posición del cuerpo del futbolista, en *FIFA 18* debutarán nuevas animaciones que acercan el juego al deporte real, como voleas que antes eran imposibles de recrear o golpeos de cabeza mucho más naturales. Lo bueno de mejorar las animaciones y las físicas es que es algo que influye en la jugabilidad de forma directa y cambia totalmente el modo de afrontar algunos duelos. Por ejemplo, en los juegos anteriores era muy complicado hacer un regate sólo con el cuerpo, dejar correr el balón y que el defensa rival se "comiera" el amago. En la edición de este año, aunque estos regates no salen de forma natural (tienen su propia combinación de botones) sí son mucho más sencillos de realizar. Y lo

> ***FIFA 18* apuesta por el realismo. No solo en los gráficos, sino en la manera de entender y jugar al fútbol.**

mismo con las filigranas. El sistema de físicas ha mejorado y la respuesta del balón está a otro nivel, lo que permite una mayor precisión a la hora de tirar de los gatillos y sticks para realizar regates imposibles. Todo está hecho para que sintamos que, más allá de los movimientos ortopédicos típicos del videojuego, estamos en un partido real. ¡Ah! En PS4 Pro el juego irá a una resolución 4K nativa, pero todos los demás apartados serán iguales entre ambas consolas.
Aún nos faltan detalles por conocer, como el modo FUT (que se enseñará en agosto durante la Gamescom), pero sí os podemos decir que habrá jugadores de "Leyenda" para este modo, como Ronaldo Nazario (imagen de una de las ediciones especiales del juego), "iconos" del fútbol que hasta ahora habían sido exclusivos de las versiones de Xbox de FIFA Ultimate Team.
Falta el partido de vuelta, pero el resultado promete. EA ha mejorado el motor de juego y, gracias a esos retoques técnicos, el resultado es mejor que el año pasado. Las físicas, la ambientación, la inteligencia artificial, los gestos de los jugadores y otros elementos juegan en conjunto para ofrecer la recreación de este deporte de masas más realista hasta la fecha en consolas.

LO QUE MÁS NOS HA GUSTADO

- ✔ La inteligencia artificial de los equipos ha dado un paso adelante y es mucho más real.
- ✔ Los porteros aciertan mucho en tiros rasos y están mejor colocados que en *FIFA 17*.
- ✔ La ambientación y animaciones de los jugadores son fantásticas. Es realmente impresionante.

LO QUE MENOS NOS HA GUSTADO

- ✘ Se siguen produciendo colisiones innecesarias entre jugadores (a veces del mismo equipo).
- ✘ Los árbitros siguen interpretando las normas de forma muy peculiar, sobre todo la ley de la ventaja.
- ✘ EA sigue sin acertar con la mecánica de lanzamiento de penalties. Son más complicados de la cuenta.

EDICIONES ESPECIALES PARA LAS ESTRELLAS SÓLO EN PS4

FIFA ULTIMATE TEAM es uno de los modos más importantes de *FIFA* desde hace unos años y también tendrá un papel destacado en *FIFA 18*. Se trata de una nueva dimensión de juego en la que utilizamos cartas (que podemos comprar con dinero real o con moneda virtual) para crear nuestro propio equipo. Además, este año en PS4 podremos disfrutar de los "iconos", esos jugadores míticos que podremos tener en la plantilla. Todas las ediciones especiales de *FIFA 18* añaden muchos extras para el nodo FUT. Son estas:



RONALDO NAZARIO es la cara del pack más completo de *FIFA 18*. Se trata de una edición digital con un montón de extras para el modo FUT.



LA "EDICIÓN RONALDO" sí tendrá versión física. Si reservamos cualquiera de las ediciones tendremos acceso el 26 de septiembre.



"Hay que marcar la diferencia respecto al juego del año anterior"

Matt Prior, uno de los creadores del modo FUT y actual director creativo.

MATT PRIOR

Director Creativo

¿Tenéis tiempo realmente para innovar con solo un año entre entrega y entrega?
Eso es siempre un desafío, ya que estamos en una industria competitiva que avanza muy deprisa. Tenemos una línea de meta cuando empieza la temporada y es un reto enorme, pero siempre se puede innovar. "The Journey", por ejemplo, es una muestra de ello. Hay un pequeño estudio que lleva dos años trabajando en mejorar este modo de juego.
Sí, nos gustaría tener más tiempo, pero al final es centrarse e identificar cuáles son los apartados que hay que tocar, como la tecnología de movimiento o los regates, mejorarla e intentar crear un gran impacto en ella. Al final, la gente necesita motivos para comprar el juego año tras año y nosotros tenemos que darles razones para que lo hagan.

Ignite fue un motor revolucionario. ¿Por qué cambiasteis a Frostbite el año pasado?
Frostbite es mucho más poderoso y es el motor de la compañía, lo que significa que muchos estudios han creado una especie de fuente de conocimiento a la que podemos recurrir en cualquier momento. Eso es lo que conseguimos al utilizar todos los estudios el mismo motor.
El desarrollo es más rápido y simple, lo que nos deja tiempo para arreglar otras cuestiones del juego sin tener que preocuparnos demasiado por el motor. Esto también lo nota el consumidor al final. Al final, es una combinación y un equilibrio entre potencia y el poder hacer juegos de manera más sencilla.

Como líder creativo, ¿tienes margen para plasmar tu visión en un juego como *FIFA*?
Eso espero. Fuera bromas, sí. No es como en otros juegos, pero sí hay lugares donde dar mi visión como creativo. "The Journey" es un buen ejemplo de ello, ya que es un modo muy cinemático. Y sí, tengo mi hueco para ver el tipo de estrategias a seguir, las características del juego y… bueno, además recibimos un montón de feedback de los usuarios y tenemos una lista masiva sobre lo que tenemos que arreglar. Ahí es donde entro yo, para ver cuáles de esos elementos son más importantes y qué se puede hacer mejor para marcar una diferencia con el juego del año anterior.

¿Por tanto, es "The Journey" la forma que tienes para "expresarte" como creativo?
Sí, absolutamente. Es el modo que quise hacer durante muchísimo tiempo, ya que es algo realmente apetecible para los jugadores. Pueden ver y jugar la vida de un futbolista como nunca se ha hecho. Es un reto creativo y hay nuevo espacio para crear. Otro reto son las cinemáticas, ya que nunca habíamos hecho ni trabajado con actores, por lo que hubo que aprender muchas cosas. Sí, es algo emocionante y hay millones de jugadores disfrutando de eso, así que estamos contentos.

***FIFA* y eSports van de la mano y los deportes electrónicos cada vez tienen más importancia. ¿Crees que, en un futuro, habrá más personas viendo un partido de *FIFA* que un partido de fútbol real?**
Uff. Si te hablo como parte de Electronic Arts te diría que sí, que sería genial. Si te hablo desde el corazón… espero que no. Sería muy triste ese día en que los eSports se vieran más que los deportes tradicionales. Nos perderíamos a jugadores como Ronaldo haciendo una ruleta y esas cosas. Lo que sí creo que se producirá es una conexión muy profunda entre ambos mundos, el virtual y el real. Pero, repito, desde mi corazón, espero que no superen al fútbol.

Hablando del tema, ¿de qué equipo eres?
Manchester City.

¿Eso significa que son mejores los del Man City en el juego?
No, por favor, ellos ya son muy buenos en la vida real.

Y por último, ¿qué te gustaría implementar a la saga *FIFA* en un futuro y que ahora no es posible?
Interesante. Tenemos un montón de ideas y una lista inmensa de cosas que queremos incorporar al juego. En términos de tecnología está claro, la tecnología avanza y alcanzar el realismo es una meta. Tenemos ideas para conectar de forma mucho más intensa a la gente con el juego para crear una experiencia muy inmersiva.
Crear eventos regulares que mantengan viva la comunidad, algo que ya hacemos en cierto modo, pero llevarlo hasta otro punto. Ya veremos qué ocurre en el futuro.

"Tenemos los medios para plasmar el deporte real en el juego"

Sam Rivera, de tester de la versión mexicana de *FIFA* a líder de jugabilidad.



SAM RIVERA

Lead Gameplay Designer

¿De cuántos futbolistas habéis hecho captura de movimientos para *FIFA 18*?
Sólo hemos "capturado" a Ronaldo. Estamos en el año uno, por así decirlo, de nuestra fase de captura de futbolistas reales y hemos empezado con Ronaldo. Lo que sí tenemos son herramientas para emular movimientos de otros grandes jugadores como Sterling, Messi o Griezman. Ahora estamos en el proceso de pulido para darle personalidad a otros grandes jugadores. Lo que también tenemos son arquetipos, 6 formas de movimiento que se combinan para que los jugadores se muevan dependiendo de factores como el peso o la altura.

¿Y qué diferencia hay entre las animaciones de Ronaldo y otros jugadores?
Sólo en términos de gestos propios, como la posición de las manos y los brazos en carrera o la aceleración. Una vez el jugador está en movimiento comparte las animaciones que ya tienen el resto de jugadores.

Ya tenéis un año de experiencia con el motor Frostbite. ¿Echas de menos algo que estuviera en el anterior motor?
Echar de menos no. Frostbite es mucho mejor para nosotros. Nos da todo, como los mejores gráficos y, sobre todo, mejor iluminación.

¿Qué es lo más complicado de replicar del deporte real?
Buena pregunta. Creo que el movimiento, aunque Frostbite nos ayuda mucho con eso. Si ves un partido real y ves *FIFA*, lo que te llama la atención es que los jugadores se mueven algo diferente. Hay más transiciones y más movimientos robóticos. Creo que eso es lo más difícil y este año es muy importante, ya que hemos pulido mucho Frostbite respecto al año pasado. *FIFA 17* fue el "año 0" y *FIFA 18* el "año 1". Ya tenemos las herramientas para, en un futuro, conseguir que se muevan como en el mundo real.

¿Cómo trabajáis con la inteligencia artificial, algo fundamental en un juego así?
En ataque hay 5 estilos y en defensa hay otros 5. ¿Cómo decidir qué estilo va a jugar cada equipo? Bien, ahí está la magia. Hay muchas personas que se dedican a analizar a todos los equipos para identificar la forma de juego. Nosotros leemos esa información y la implementamos. Son 5 y 5, pero hay varias combinaciones para conseguir que la IA de los equipos no se repita.

¿Y programáis inteligencia artificial para cada jugador, como pueden ser Leo Messi, Cristiano Ronaldo…?
La IA es por equipo, pero también algunos jugadores tienen su IA. Por ejemplo, si llevas la bola en el Madrid, Ronaldo buscará desmarcarse y arrastrar jugadores. Este año también tenemos un posicionamiento mejor, pero no sólo en el equipo rival, sino también en los compañeros, para permitirte jugar de diferentes maneras con cada equipo. Esto le da una nueva dimensión a cada partido.

Por último, una complicada. ¿Qué me puedes contar sobre el famoso hándicap de FIFA Ultimate Team?
No existe absolutamente nada. ¿Con qué motivo pondríamos algo así? Lo hemos analizado mucho y el tema es que hay gente a la que le cuesta perder. Tratan de echarle las culpas a lo que sea. Hay mucha gente que se desconcentra en el final. Van ganando, se ponen nerviosos y eso afecta a los tiempos de reacción. En la vida real también pasa. Mira el último clásico con Messi anotando en el último minuto. ¿Por qué en *FIFA* a eso se llama hándicap? Hay total transparencia y no hay absolutamente nada.

Muchísimas gracias, Sam.
Un placer. Pero, te digo más. Incluso desde antes de la existencia de FUT había jugadores que, online, se quejaban del hándicap. No tiene ningún sentido.



Lara Croft
Su evolución en la saga *Tomb Raider* a lo largo de los años le han hecho pasar de objeto sexual a mujer sexi y mucho más realista.

Kat
La protagonista de *Gravity Rush* tiene una empatía tremenda y parece haber nacido para liderar y ser una superheroína.

Ann
La chica más sexi de *Persona 5* huye de la sexualización, pero Atlus se empeña en mostrarla como objeto en varias secuencias.

Morgan Yu
La prota de *Prey* sólo se diferencia de su homónimo masculino en la apariencia, algo muy típico en los juegos de rol.

Las mujeres toman el control

El papel de las mujeres en los videojuegos está cambiando. Lenta, pero inexorablemente. Cada vez hay más videojugadoras y la industria parece que está tomando nota y cambiando su rol.

La representación de las mujeres en la industria del videojuego ha sido, durante décadas, muy sexista. De hecho, todavía lo es en muchos casos. Desde damiselas en apuros como Zelda o la princesa Peach pasando por la mujer trofeo de *Double Dragon*, que se "enamoraba" de su rescatador sin importar qué hermano fuese, las mujeres no han salido muy bien paradas en este mundillo. Lo mismo sucede desde que salió al mercado nuestra querida PSone hasta hoy en día.

Lara Croft es uno de los casos más conocidos y significativos. Fue todo un bombazo que el juego lo protagonizara una mujer, pero no podemos olvidarnos del desproporcionado busto que lucía la arqueóloga. Core Design siempre negó la mayor, pero estaba claro que era una estrategia de marketing para atraer a los jugadores, con imágenes promocionales que mostraban a Lara en poses sensuales que nada tenían que ver con lo que veíamos en el juego o modelos reales que la encarnaban en ferias y todo tipo de eventos. Los ejemplos de heroínas del videojuego con un aspecto sexista son incontables: Cassandra y Sophitia de *Soul Calibur*, Chun-Li de *Street Fighter*, Bayonetta, Jade de *Mortal Kombat*, Lara Croft, todas las luchadoras de *Dead or Alive* (ya ni te cuento en su spin-off playero), Tifa de *Final Fantasy VII*, Rayne de *BloodRayne*, Afrodita en *God of War III*, la hechicera de *Dragon's Crown*, Ada Wong de *Resident Evil*, Quiet de *MGSV: The Phantom Pain*, las chicas de *Fear Effect*, etc. Podríamos citar muchísimos ejemplos más, pero sigamos. La cuestión alcanza cotas realmente surrealistas si nos ponemos a pensar en los motores de físicas que implementan muchos juegos en los pechos de las heroínas para que no paren de moverse (de un modo bastante irreal, todo sea dicho) o en el hecho de que las armaduras de muchas protagonistas dejen mucho más cuerpo al descubierto de lo que consiguen proteger (debe ser que el corazón de las mujeres no está situado en el escote, como pasa con los hombres).

Ahora es cuando muchos os lanzaréis a argumentar que algo muy parecido sucede con los hombres, que el mundo de los videojuegos está repleto de hombres hipermusculados que tampoco responden a la realidad de los cuerpos masculinos. Pues sí, algo de razón tenéis. Ahí están el propio Kratos, Mitsurugi de *Soul Calibur*, Kazuma y otros luchadores de *Tekken*, una cantidad ingente de soldados,... Sin embargo, aunque el aspecto de todos esos personajes pueda ser clasificado como "sexi", rara vez los veremos en un papel sexualizado.

Esa diferencia entre sexi y sexualizado es la verdadera clave del asunto. El reinicio de la saga *Tomb Raider* es un buen ejemplo. La nueva Lara sigue siendo guapa y sexi, pero ya no es un personaje sexualizado que ponga determinadas poses o tenga una determinada actitud para hacer fantasear al jugador. Otro caso más extraño es el de Bayonetta. No cabe duda de que es un personaje sexualizado, pero al mismo tiempo se muestra como una mu-



jer poderosa y dueña de su sexualidad, lo que la aleja de ese papel débil y al servicio del hombre que sí tienen otras heroínas. La polémica con Tracer, uno de los personajes de *Overwatch*, y aquella pose en la que mostraba su trasero de forma sexualizada es otro buen ejemplo. Se generó tal revuelo por la pose que Blizzard (de acuerdo con las quejas) decidió eliminarla y optar por un gesto más normal. El caso es que nadie se queja de las poses más sexualizadas de D.Va o Summetra (otras dos heroínas del juego). Y no lo hacen por un buen motivo. Del mismo modo que en Tracer esa sexualización quedaba extraña, no sucede lo mismo con sus dos compañeras de batallas. Definir a cada personaje y comprender qué clase de comportamientos, sean sexuales o no, tienen sentido para ese personaje es clave. El contexto, como en casi todo, importa.

El 79 por ciento de los desarrolladores son hombres, por lo que no resulta extraño este enfoque tan "varonil" de los juegos. Están cometiendo un error, no sólo porque la representación sexualizada de la mujer sea reprobable sino porque la audiencia de la industria ya está casi repartida al 50 por ciento entre hombres y mujeres. La mitad masculina, eso sí, sigue haciendo mucho ruido y hemos llegado a vivir situaciones realmente absurdas en los últimos tiempos, como el que algunos jugadores se quejasen del aspecto poco sexi de Aloy en *Horizon: Zero Dawn* o proclamasen que Sara Ryder de *Mass Effect: Andromeda* es fea. Incluso se han llegado a crear mods (modificaciones de un juego) para cambiar el aspecto de la heroína del juego de BioWare. Afortunadamente, los tiempos están cambiando y el papel de la mujer en la industria ha mejorado bastante en los últimos años. Aún nos queda mucho camino por recorrer para sacudirnos algunos estigmas y eliminar por completo el sexismo de esta industria, pero el camino que estamos siguiendo es, sin duda, el correcto. No se trata de ser feminista ni de dar lecciones a nadie. Se trata de que el medio madure y se gane el respeto que merece en otros sectores de la sociedad. Hay, por supuesto, espacio para todo, o debería haberlo. No hablamos de erradicar los personajes sexis, los bustos generosos o las heroínas atractivas. No queremos borrar del mapa las connotaciones sexuales, no somos ningunos puritanos y todo tiene cabida en un determinado contexto. Lo que no tiene ni pies ni cabeza es que las mujeres en videojuegos sigan siendo meros objetos sexuales, el premio con el que nos recompensan al finalizar una aventura o que sigan interpretando los papeles de damisela en apuros. Al mismo tiempo, y siempre teniendo en cuenta el talento de cada cual, las mujeres deben encontrar un espacio en el que puedan trabajar con las mismas opciones que sus colegas varones. Como veréis, en este reportaje hay muchos ejemplos de mujeres que toman el control de la industria.

La diferencia entre un personaje sexi y sexualizado es la clave del papel que las mujeres tienen en la industria. Cada vez hay más heroínas realistas y dueñas de su sexualidad, pero aún queda mucho camino por recorrer.

Mujeres en la industria del videojuego

Sólo son el 21% de los trabajadores de la industria, pero cada vez hay más mujeres creando videojuegos. Muchas merecen tanto reconocimiento como los grandes nombres masculinos del sector.

Ayami Kojima

Diseñadora de personajes

TRAYECTORIA

Esta genial artista japonesa se ha dedicado en cuerpo y alma, al menos en esto de los videojuegos, a la saga *Castlevania*. Su trabajo, diseñando los personajes de *Castlevania: Symphony of the Night*, le granjearon el reconocimiento de la industria. Desde entonces, ha estado involucrada en el diseño artístico de otros juegos de la saga, como *Chronicles*, *Harmony of Dissonance*, *Aria of Sorrow*, *Lament of Innocence*, *Curse of Darkness* y *The Dracula X Chronicles*. Además, se ha encargado de la ilustración principal y el packaging de *Bloodstained: Ritual of the Night*, que podéis ver en este mismo reportaje y que será el sucesor espiritual de aquellas primeras entregas de la saga *Castlevania*.

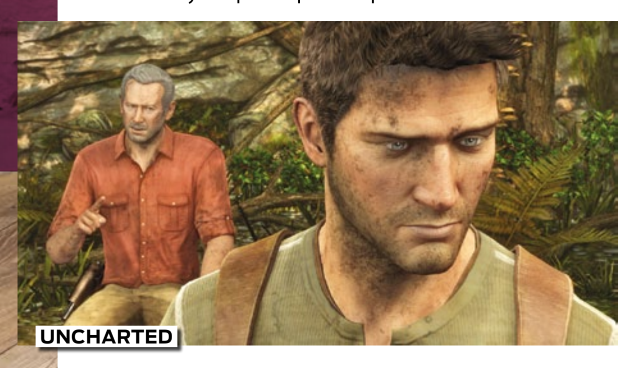


Amy Hennig

Directora Creativa Visceral Games

TRAYECTORIA

Mientras estudiaba en la escuela de cine de San Francisco la contrataron para *ElectroCop*, un juego de Atari. En ese momento decidió que lo suyo eran los videojuegos y, desde entonces, no ha parado. Aunque también trabajó para Nintendo y Electronic Arts, su carrera despegó cuando recaló en Crystal Dynamics. Después de ayudar a Silicon Knights en el desarrollo de *Blood Omen: Legacy of Kain*, pasó a ser la directora, productora y escritora del mítico *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Unos años después la ficharon como directora creativa en Naughty Dog y participó en los últimos títulos de *Jak and Daxter* para luego convertirse en la directora de una nueva IP: *Uncharted*. Así, fue la máxima responsable de las tres primeras entregas de la saga de Nathan Drake e incluso empezó a trabajar en *El Desenlace del Ladrón*, pero decidió cambiar de aires y ahora es la directora creativa de Visceral Games, el estudio responsable de *Dead Space*. Allí, está preparando un nuevo juego de Star Wars, del que esperamos saber más durante este mismo E3 si Amy no quiere que nos quedemos sin uñas.



UNCHARTED



ASSASSIN'S CREED



Jade Raymond

Mánager de Motive Studios y Visceral Games

TRAYECTORIA

Esta emprendedora canadiense comenzó su andadura como programadora de *Jeopardy!* y *Trivial Pursuit* para Sony Online. Después, hizo de productora en *The Sims Online*, de EA, pero su traslado a Ubisoft Montreal supuso un antes y un después en su carrera. Allí, lideró la creación de *Assassin's Creed*. Continuó con *AC II*, *Bloodlines*, *Watch Dogs* y *The Mighty Quest for Epic Loot*, siempre como productora ejecutiva. En el 2010 se mudó a Ubisoft Toronto donde trabajó en *Splinter Cell: Blacklist* y, actualmente, es la fundadora y máxima responsable de Motive Studios de EA, que está ayudando en el desarrollo de *Star Wars Battlefront II*. Además, también es la encargada de Visceral Games, donde trabaja con Amy Hennig en el nuevo Star Wars.

Mari Shimazaki

Diseñadora de personajes



TRAYECTORIA

Diseñar personajes es el trabajo de esta japonesa. Ha participado en la creación de muchos diseños en el genial *Okami*, en *God Hand* , en *Soulcalibur V*, *Soulcalibur: Lost Swords* y su último gran trabajo ha sido para *Fire Emblem Fates*. Sin embargo, si por algo Shimazaki ha alcanzado una fama global es por el diseño de uno de los personajes más icónicos de los últimos años en la industria del videojuego: *Bayonetta*. Su diseño le llevó un año entero de trabajo. Kamiya, director del juego, le pidió un personaje que fuese: una líder, una bruja moderna y que usase cuatro pistolas. El resultado, como ya sabéis, no pudo ser más convincente. Es, desde luego, una heroína sexi y hasta sexual, pero independiente, fuerte y en ningún momento queda a disposición de los hombres, lo que le da una fuerza tremenda. Mari también realizó el diseño de la segunda entrega.



BAYONETTA


CASTLEVANIA



Kim Swift

Directora de diseño en Motive Studios





PORTAL

TRAYECTORIA

Recién graduada, y junto a un grupo de compañeros de clase, Kim Swift desarrolló *Narbacular Drop*, que llamó la atención del mismísimo Gabe Newell, mandamás de Valve, que los fichó para su estudio. No en vano, aquel prototipo fue el germen jugable del impresionante *Portal*, que Kim y sus compañeros crearon. También estuvo involucrada en otros dos grandes juegos del estudio de Washington: *Left 4 Dead 1 y 2*. En 2009 dejó Valve para fichar por Airtight Games, donde creó *Quantum Conundrum*, un juego de puzles y plataformas que no alcanzó la exquisitez de *Portal*, pero que está demasiado infravalorado. Actualmente es directora de diseño en Motive Studios y anda enfrascada en el desarrollo de *Star Wars Battlefront II* junto con otra de nuestras destacadas creadoras, Jade Raymond.

Robin Hunicke

Productora ejecutiva de Funomena



TRAYECTORIA

Empezó su trabajo en Electronic Arts, colaborando en el desarrollo de *The Sims 2: Open for Business*. Tanto le gustó al creador de la franquicia, Will Wright, que le encargó el desarrollo de *MySims* para Wii como Jefa de diseño. Luego fue productora en las dos entregas de *Boom Blox*, pero abandonó la compañía para unirse a Thatgamecompany, en donde trabajó como productora del inolvidable *Journey*. Más tarde se unió a Keita Takahashi, el creador del genial *Katamari Damacy*, para desarrollar *Glitch*, un juego de navegador. Tras esta experiencia, Robin fundó, junto a Martin Middleton (compañero de batallas en *Journey*), un nuevo estudio, Funomena. En la actualidad, está desarrollando, como productora ejecutiva, *Wattam*, una original aventura creada por Takahashi de género prácticamente inclasificable y *Luna*, una aventura de puzles para Realidad Virtual y con controles táctiles. Además, es profesora de diseño de videojuegos en la Universidad de California en Santa Cruz y su estudio también ha desarrollado algunos títulos gratuitos y educativos para las escuelas americanas.

JOURNEY



Siobhan Reddy

Directora de Media Molecule

TRAYECTORIA

Comenzó su carrera en los videojuegos en Perfect Entertainment, el estudio responsable de la saga *Discworld* y de muchas conversiones de juegos de PSone a Sega Saturn. En 1999 entró en Criterion Games, donde produjo algunos de los títulos de la saga *Burnout*. En 2006 entró a formar parte de Media Molecule como productora ejecutiva. Es tan buena en su trabajo que fue nombrada directora del estudio en 2009. Desde su llegada al estudio de Guilford ha sido clave en el desarrollo de títulos tan galardonados como *LittleBigPlanet*, y sus secuelas, o *Tearaway*. Actualmente, y siguiendo la estela de anteriores obras del estudio, trabaja como directora de *Dreams*, una aventura en la que los usuarios podrán crear sus propios "juegos" con herramientas más elaboradas y sencillas que nunca. Esperamos saber más del juego en el E3.


DREAMS

Rhianna Pratchett

Guionista


TOMB RAIDER (2013)

TRAYECTORIA

Esta inglesa empezó su andadura como periodista de videojuegos, pero en 2002 dio el salto a la escritura de guiones para videojuegos. Su primer gran trabajo fue *Heavenly Sword* y, desde entonces, no ha parado de cosechar grandes trabajos, como los guiones de *Mirror's Edge*, la saga *Overlord* o colaboraciones en los guiones de *Prince of Persia* y *Bioshock Infinite*, entre otros muchos. Tampoco podemos olvidarnos de sus últimos trabajos, que la han colocado entre las mejores plumas de la industria. Nos referimos a *Tomb Raider*, el reinicio de 2013, y *Rise of the Tomb Raider* que, además, han servido para reimaginar el personaje de Lara Croft y alejarla del sexismo de sus primeras aventuras. Además, es codirectora de Narrativia Limited, la productora que tiene los derechos multimedia de la obra de su padre, el escritor de fantasía Terry Pratchett.

Mujeres que llegarán a tu playstation

El catálogo de PS4 a corto y medio plazo está plagado de protagonistas femeninas. Mujeres fuertes, con liderazgo y realistas que nos llevarán a vivir aventuras inolvidables. Os presentamos a las nuevas "Lara Croft" que llegarán en los próximos meses.

■ **Ellie canta en el tráiler** la canción Through the Valley, de Shawn James, un tema folk que pone los pelos de punta.

Ellie
The Last of Us Part II

PS4 | **NAUGHTY DOG** | **AVENTURA** | **SIN CONFIRMAR**

Tras una primera entrega sencillamente espectacular y galardonada con cientos de premios, en esta secuela nos pondremos en la piel de Ellie.

Cinco años después de los acontecimientos que vivimos en *The Last of Us*, nos tocará controlar a Ellie en esta nueva entrega. Poco sabemos del argumento, salvo que Neil Druckmann, director del juego, ha confirmado que el tema central de la primera entrega fue el amor y que en esta secuela será el odio el que tome protagonismo. No hay más que ver el tráiler, con Ellie jurando venganza y prometiendo que "matará a todos y cada uno de ellos".

Ellie tiene ahora 19 años y, aunque aún no hemos podido ver un gameplay del juego (seguro que en este E3 Naughty Dog se anima a mostrárnoslo), sí que hemos podido ver que Joel y ella tendrán un aspecto más realista que nunca, gracias a la nueva tecnología de captura de movimientos que han utilizado en el estudio californiano, y a las mejoras en el motor gráfico de *Uncharted 4*, algo que parecía casi imposible. Esperamos que el E3 sirva para aclarar muchas de las dudas jugables de esta secuela, pero ya sabemos que jugar con Ellie será distinto a hacerlo con Joel, quizás con menos sigilo.

Ashley Johnson y Troy Baker volverán a ponerse en la piel de Ellie y Joel, y Gustavo Santaolalla se encargará de la banda sonora una vez más. Pero el proyecto también contará con nuevas caras, con dos fichajes de la serie "Westworld", que ha cautivado a Naughty Dog. La actriz Shannon Woodward formará parte del elenco en un papel aún no desvelado y Halley Gross, guionista de la serie, está colaborando con Druckmann en la elaboración del argumento.



■ **El aspecto de Ellie es sobrecogedor.** En palabras de Naughty Dog, es el modelo más realista que se ha visto nunca en consolas de Sony.

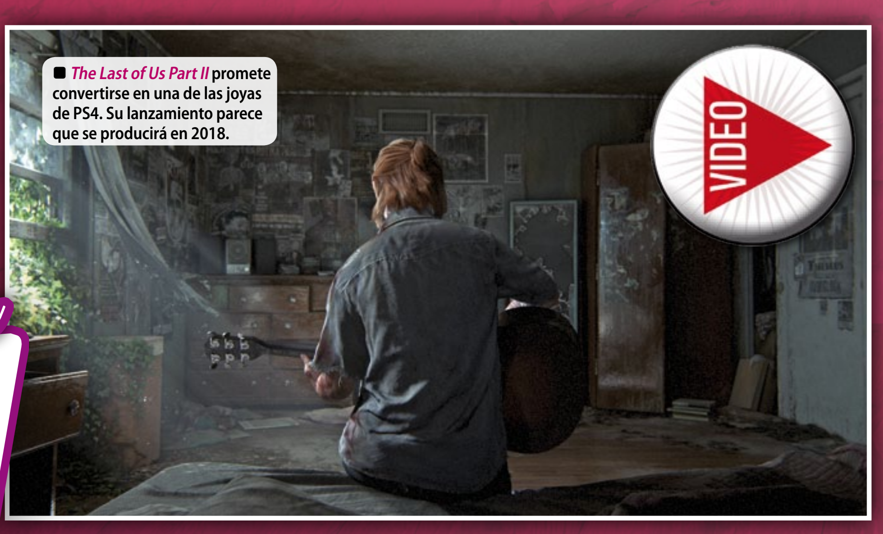


■ **Las imágenes de arte conceptual** tienen una pinta tan buena que nos ponen los dientes tan largos como el propio juego en el tráiler.



tipo de mujer

- Ellie ya tiene 19 años y ha pasado de niña resuelta pero asustada a jurar venganza y ser capaz de acabar con un grupo de enemigos ella solita.
- Su orientación sexual, es lesbiana, supuso cierta polémica, pero es un paso muy positivo que el colectivo gay tenga reflejo en los videojuegos.



■ *The Last of Us Part II* promete convertirse en una de las joyas de PS4. Su lanzamiento parece que se producirá en 2018.



Chloe y Nadine se embarcarán en un viaje a la India, en plena guerra civil, para conseguir una reliquia del dios Ganesha.

tipo de mujer

» Chloe es una cazadora de tesoros más oscura e individualista que Nathan y menos heroica. Es espontánea, dura, fuerte e impulsiva.

» Nadine es una mercenaria con altos conocimientos militares. Es fría, racional, impaciente, experta en artes marciales y no le gusta arriesgar demasiado.

Chloe se estrenó en *Uncharted 2* y, desde entonces, ha sido uno de los personajes más carismáticos en la historia de la saga.

Este medallón del dios Ganesha es una de las primeras pistas que encuentra el dúo protagonista para localizar el colmillo que buscan.

Chloe Frazer y Nadine Ross
Uncharted: El Legado Perdido

PS4 | NAUGHTY DOG | AVENTURA | 23 DE AGOSTO

Nuestro querido Nathan Drake dejará el protagonismo en manos de Chloe y Nadine para esta expansión de *Uncharted 4* que se podrá jugar por separado.

Conocimos a Chloe Frazer en *Uncharted 2*. Ella y Nathan habían sido novios en el pasado, pero ahora le va a tocar protagonizar su propio juego sin la sombra del cazatesoros planeando sobre ella. Nadine Ross, antagonista en *Uncharted 4*, le acompañará en su nueva aventura. Juntas tratarán de encontrar el colmillo de Ganesha en la India. ¿Y cómo es que estas dos mujeres comparten aventura? La verdad es que no se llevan muy bien que digamos, pero ambas tienen sus razones para querer el preciado colmillo y jugando a esta expansión las descubriremos en profundidad.

Los escenarios serán los más grandes que hayamos visto nunca en un juego de la saga. Sus creadores quieren que nos "perdamos explorando y que cada jugador investigue los mapeados a su ritmo. En *Uncharted 4* algunos escenarios se recortaron para poder cumplir el calendario de desarrollo establecido, pero Naughty Dog ha creado un nuevo proceso de producción en el que hasta 5 equipos trabajan al mismo tiempo sobre un mismo escenario, lo que permitirá crear entornos enormes. Así, tendremos una gran área central que conectará los escenarios del juego.

La región de las Ghats occidentales, en la India meridional, será el emplazamiento del juego. Así, veremos selvas, montañas, ciudades y templos. La jugabilidad será muy parecida a lo visto en la última entrega de la saga, aunque habrá novedades. Contaremos con una pistola con silenciador por primera vez un *Uncharted*, dispondremos de explosivos C4, podremos forzar cerraduras y, en general, habrá más opciones de sigilo. Con la reserva del juego, además, recibiremos un código de descarga de *Jak & Daxter: El legado de los precursores*, el clásico de PS2 con gráficos en HD.

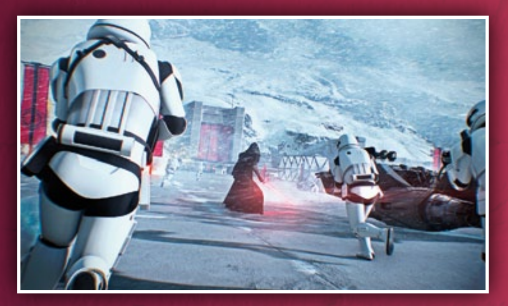
Chloe y Nadine forman una pareja mal avenida. Ambas se ven obligadas a colaborar para encontrar una antigua reliquia.



El espectáculo gráfico promete ser aún más sensacional que el de la primera entrega. Y eso, amigos, son palabras más que mayores.



Los soldados imperiales y los villanos de la saga serán los "héroes" de esta entrega, que nos mostrará la otra cara del conflicto.



El modo multijugador contará con escenarios de todas las épocas de la saga y con héroes y villanos como Kylo Ren, aquí presente.

VIDEO

Iden Versio
SW Battlefront II

PS4 ELECTRONIC ARTS ACCIÓN 17 DE NOVIEMBRE

Esta nueva entrega no sólo incluirá la tan demandada campaña que no vimos en la primera entrega, también nos pondrá en la piel de los "malos".

Ya lo decían en "Clerks", la película de Kevin Smith: muchos inocentes murieron en la Estrella de la Muerte. Bueno, pues una premisa parecida tendrá la segunda entrega de *Star Wars Battlefront* en PS4. Toda historia siempre tiene dos caras. Lo que para unos fue un acto de heroísmo de Luke, Han Solo y los demás para derrocar al malvado Imperio para otros, como los soldados imperiales, no eran más que los actos de terrorismo de un grupo de fanáticos rebeldes. Así, en esta segunda entrega nos pondremos en la piel de los "malos".

La protagonista será Iden Versio, la comandante del Escuadrón Infernal, una unidad de fuerzas especiales del Imperio que ve cómo todas sus esperanzas se rompen en mil pedazos, como los añicos de la estación espacial del Emperador Palpatine. Iden decidirá reconstruir el Imperio reuniendo a los oficiales y soldados leales al lado oscuro de la Fuerza, que más tarde, como vemos en el episodio VII, formarán la Primera Orden. No en vano, el argumento se desarrollará a lo largo de 30 años. Por supuesto, habrá mucho más que un modo campaña. Regresará el multijugador par 40 jugadores con escenarios de todas las épocas de la saga, con héroes y villanos como Kylo Ren, Rey, Darth Maul, Yoda, etc. También habrá batallas aéreas para 24 jugadores, un modo cooperativo sin conexión y a pantalla partida con mejoras que podremos usar en el multijugador y un montón de opciones de personalización. Parece que, esta vez sí, entre el multi de DICE y la campaña de Motive Studios disfrutaremos de un juego muy completo.

tipo de mujer

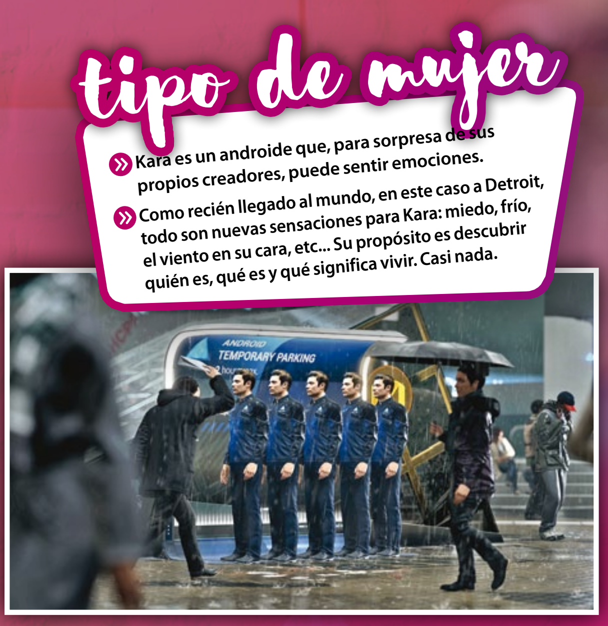
- Iden nació en el planeta Vardos, una especie de utopía del Imperio. Su padre era un almirante y su madre una artista de la propaganda del Imperio.
- Aunque sea una de las "malas", Iden tiene un gran sentido del honor. Está entrenada tanto para el uso de las armas como para pilotar cazas Tie.

El hype lleva a la excitación, que lleva al nerviosismo, que lleva al odio, que lleva al lado oscuro, joven imperial.

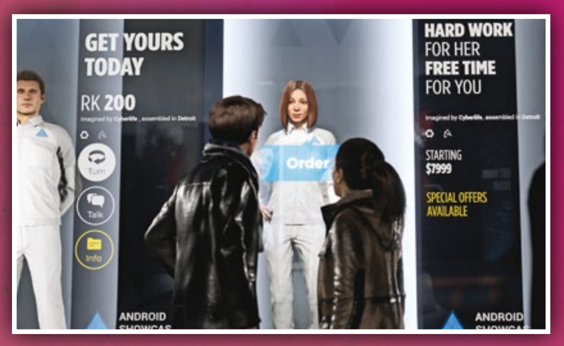
tipo de mujer

» Kara es un androide que, para sorpresa de sus propios creadores, puede sentir emociones.

» Como recién llegado al mundo, en este caso a Detroit, todo son nuevas sensaciones para Kara: miedo, frío, el viento en su cara, etc... Su propósito es descubrir quién es, qué es y qué significa vivir. Casi nada.



■ **Las máquinas,** como era de esperar, no siempre son bien recibidas por los humanos. Ya hemos visto escenas de violencia contra los androides.



Kara
Detroit: Become Human

PS4 | QUANTIC DREAM | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

La demo técnica de PS3 en la que ya conocimos a Kara en la cadena de montaje que la creó, finalmente se ha convertido en un juego completo con el paso de los años. David Cage y su estudio parece que quieren volver a los orígenes y ofrecernos una aventura mucho más parecida a *Fahrenheit* y *Heavy Rain* que a su última obra, *Beyond: Dos Almas*. Así, tendremos varios personajes controlables (ya hemos conocido a Kara y Connor, un androide negociador de la policía) y todos podrán morir, por lo que habrá que andarse con mucho ojo a la hora de tomar decisiones. El estudio ya ha confirmado que la aventura tendrá una duración de entre 8 y 10 horas, pero también asegura que será tremendamente rejugable, ya que tendremos muchos finales distintos y una ingente cantidad de ramificaciones en la historia y los acontecimientos que vivirán cada uno de los personajes del juego.

Las emociones serán uno de los ejes fundamentales de la trama. Así, hemos visto que Kara siente de una forma muy parecida a los humanos, mientras que Connor parece tener un comportamiento mucho más programado. También hemos podido ver algunas mecánicas que irán más allá de la toma de decisiones y los diálogos, como la búsqueda de pistas con Connor. Imaginamos que cada personaje tendrá las suyas. Esperamos que en este E3 se desvela la fecha de lanzamiento y otros personajes.



tipo de mujer

» Ophelia es la princesa de Jutland. Domina la magia musical, la espada y es líder de la unidad anti valkirias.

Ophelia
Valkyria Revolution

PS4/PS VITA | MEDIA. VISION | ROL | 30 DE JUNIO

Una de las sagas de rol táctico más reputadas llegará este mes con un spin-off que revolucionará muchos de los pilares de la saga. La ambientación abandonará la Segunda Guerra Mundial por una Revolución Industrial de fantasía. El Imperio de Ruzi ha conseguido industrializarse gracias al poder de la ragnita, un poderoso mineral. Nosotros, como soldados de Jutland, oprimidos por los avances tecnológicos de Ruzi lucharemos contra el Imperio y sus "valkirias", unos seres con habilidades devastadoras. Lo más sorprendente es que la estrategia por turnos dejará paso a unos combates que mezclarán el tiempo real con la posibilidad de pausar la acción para escoger las habilidades y que habrá muerte permanente de nuestros héroes.



tipo de mujer

» Esta fotógrafa es valiente, fuerte, vivaz y algo temeraria, pero cuida de sus amigos y de los niños de su orfanato.

Jade
Beyond Good & Evil 2

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

La continuación de las aventuras de Jade es uno de los desarrollos más largos y accidentados de los últimos años. Tras decenas de rumores, se confirmó su existencia en 2008 y, desde entonces, hemos tenido tan pocas noticias que muchos dudan de que finalmente vea la luz algún día. El argumento su ubicará poco después de la primera entrega, volveremos a encontrarnos con personajes clásicos e incluso habrá guiños al juego original para los fans. Además, su creador, Michel Ancel, ya ha confirmado que será un juego más cinemático y mucho más ambicioso en lo jugable que la entrega inicial y, desgraciadamente, también ha aclarado que no veremos *BG&E 2* en este E3, pero que sí que tendremos nuevas noticias a lo largo del año.



El remake de *Final Fantasy VII* es uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos. Hay millones de fans deseando catarlo.

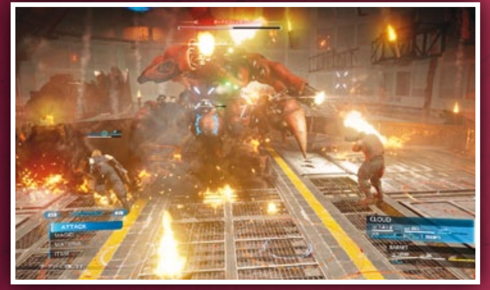
Aeris, Tifa y Yuffie
Final Fantasy VII Remake

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

Las aventuras de Cloud, Barret, Tifa, Aeris, Yuffie y compañía regresarán con este remake de la entrega más emblemática de la historia de la saga.



El apartado gráfico de este remake, y eso que aún queda mucho desarrollo por delante, tiene una pinta bastante imponente.



Los combates por turnos del juego original dejarán paso a las batallas en tiempo real, al estilo de la última entrega de la saga.

Cuando en el E3 de 2015 se anunció el remake de *Final Fantasy VII* los vítores inundaron los pabellones de la feria angelina. La séptima entrega de la saga es, para muchos, el mejor capítulo de su historia. Aquella joya de PSone hacía gala de unos personajes, una trama y unas situaciones inolvidables. Cómo olvidarnos de Cloud travestido o del bajón emocional más grande que hemos visto en mucho tiempo.

El estilo de juego, por lo que hemos podido ver en los vídeos que ha publicado Square Enix, se parecerá mucho a *Final Fantasy XV*, con combates en tiempo real y grandes dosis de efectos de partículas y gráficos espectaculares. Las noticias, durante los últimos meses han sido bastante escasas, pero finalmente han llegado y no es que sean demasiado buenas. Naoki Hamaguchi, supervisor del proyecto, ha confirmado que el desarrollo del remake pasará , de forma exclusiva, a las manos de Square Enix, que hasta ahora se había apoyado en el estudio CyberConnect2, creadores de la saga *.hack* y las adaptaciones a videojuego de *Naruto*. Los motivos de la reestructuración no son otros que acelerar el desarrollo y asegurarse de que la calidad es la que el estudio nipón desea. Si a esa desconfianza le unimos que Square ha estado reclutando muchos trabajadores para el remake, podemos suponer que las cosas no andan demasiado bien.

La fecha de lanzamiento, eso sí, quizás se adelante gracias a estos cambios. Según la compañía el juego llegaría antes de 2020, pero puede que se acelere su desarrollo y lo veamos antes. Lo que parece poco probable es que lo veamos en este E3.



tipo de mujer

- Aeris es una florista de carácter alegre y algo infantil. Siempre anima a los demás y es muy compasiva.
- Tifa es una mujer fuerte, pero también es muy tímida, empática y tremendamente optimista.
- Yuffie es engreída, temeraria, orgullosa y agresiva, pero también ingeniosa y una amiga leal.



Las tres mujeres del plantel protagonista muestran un carácter muy distinto, pero las tres tienen mucho carisma.



El "milenarismo" igual no acertó, pero el apocalipsis volverá seguro a nuestras consolas con la tercera entrega de esta original y adictiva saga.

tipo de mujer

» Como jinete del apocalipsis es dura, poderosa e implacable, pero también es muy sabia, confiada y leal con los suyos.



Furia será la protagonista de esta secuela, que llevará a la amazona a luchar contra la encarnación de los 7 pecados capitales en forma de jefes finales.

Furia
Darksiders III

PS4 | THQ NORDIC | ACCIÓN | 2018

La Tierra está sumida en el caos una vez más. Los 7 pecados capitales y sus degenerados secuaces campan por nuestro mundo a sus anchas. El Consejo Abrasado, responsable de mantener el equilibrio entre el bien y el mal, le ha encargado a Furia la misión de restablecer el orden. Y claro, cuando le das unas directrices así a un jinete del apocalipsis como Furia ya sabéis lo que nos espera: una buena matanza de demonios y criaturas de lo más horripilante, al estilo de lo que vimos en entregas previas.

Furia es el jinete más poderoso de los cuatro. Su arma es un fulminante látigo mágico que lo mismo le sirve para atizar a sus enemigos sin piedad que para usarlo como cuerda con la que balancearse entre plataforma y plataforma. No en vano, la mezcla de géneros de las dos primeras entregas compartirá protagonismo con nuestra poderosa heroína. Tendremos acción a raudales, toques de rol con personalización de nuestro equipo y nuevas habilidades, plataformas e incluso puzles. Furia también podrá esquivar a sus rivales con toda suerte de volteretas laterales, algo que será especialmente necesario en las batallas contra los jefes finales: los 7 pecados capitales. El mapeado será gigantesco, con 7 grandes zonas para cada uno de los pecadores y con ambientaciones completamente distintas para cada área.



Tani
Ni no Kuni II

PS4 | LEVEL-5 | ROL | 2017

Hay combinaciones creativas que difícilmente pueden salir mal. Es el caso de esta secuela, en la que repiten la mayor parte de los implicados en la entrega original. El guión y la dirección corren a cargo de Akihiro Hino (*Dark Cloud, Dragon Quest VIII, Rogue Galaxy*...), de la música se encarga el genio Joe Hisaishi (*El Viaje de Chihiro, El verano de Kikujiro*,...) y todo esto con Level-5 como estudio desarrollador. El argumento nos pondrá en la piel de Evan, un príncipe destronado que deberá recuperar su reino con la ayuda de Roland, un extraño que viene de otro mundo y Tani, una pirata aérea. Los combates serán en tiempo real, en lugar de por turnos, y los Higgledies, unas extrañas criaturas, jugarán un papel fundamental, tanto en los combates, en forma de magias elementales, como durante la exploración de las distintas mazmorras.



tipo de mujer

» Es la hija del jefe de los piratas aéreos, tiene una personalidad muy fuerte y, aunque es muy femenina, no lo muestra.



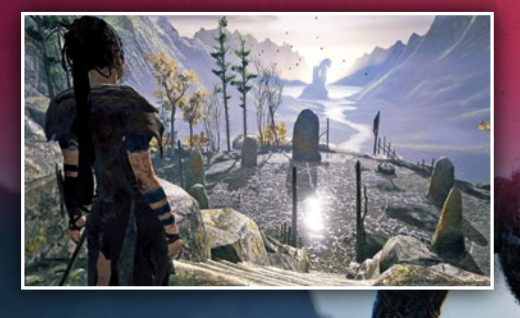
La dirección artística tiene un aspecto alucinante y gráficamente también luce de maravilla gracias al motor Unreal Engine 4.



La ausencia de HUD ha obligado al estudio a crear un sistema que nos permite ver, por medio de heridas, la energía de los rivales.



Las alucinaciones de Senua nos pondrán los pelos de punta en más de una ocasión, aunque así es como crece como persona.



Senua
Hellblade: Senua's Sacrifice

PS4 | NINJA THEORY | ACCIÓN | 2017

¿Una heroína psicótica que lucha contra enemigos que quizás sólo están en su cabeza y creada por los artífices de *DmC*? La locura sería no jugarlo.

Ninja Theory goza de unos antecedentes de mucho nivel. Han creado *Heavenly Sword, Enslaved: Odyssey to the West, DmC*... así que hemos estado muy atentos a su nueva obra, que nos pondrá en la piel de Senua, que ve como los vikingos conquistan y arrasan su aldea celta. La experiencia deja muy "tocada" a nuestra heroína, que empieza a confundir la realidad con numerosas visiones, tanto visuales como auditivas. De hecho, Senua escucha varias voces en su cabeza, todas con una personalidad diferente, que acompañan a la protagonista en su aventura. Algunas de esta visiones serán terroríficas, pero otras nos permitirán avanzar en nuestra aventura, como jugar con la perspectiva hasta que logremos ver la cara de un personaje en las ramas de los árboles de un bosque, por ejemplo.

Los combates tendrán una importancia fundamental. Senua será más débil y vulnerable que sus enemigos vikingos, por lo que su velocidad, agilidad y su técnica con la espada serán claves para salir airosa de las batallas. La posición en la que nos coloquemos, especialmente cuando nos rodean varios rivales, también será fundamental. Y todo esto con un desarrollo semi abierto que nos permitirá explorar grandes áreas con total libertad y un apartado artístico que tiene una pinta imponente.



tipo de mujer

- Senua es una mezcla de fortalezas y debilidades que la hacen tremendamente realista. Por una parte es fuerte, valiente y luchadora. Por otra, es mentalmente inestable y tiene muchos miedos.
- El aspecto físico es muy realista y consecuente con el personaje: tiene músculos, cicatrices,etc.

VIDEO

tipo de mujer

» Max es un chica tímida, que ama la fotografía y el arte en general. Es inteligente y práctica y va ganando confianza en sí misma al avanzar en su aventura.

» Chloe es obstinada, rebelde, extrovertida, sarcástica y de aspecto punk-rock. No es más que una fachada, porque es protectora, fiel y valiente.



La relación de Max y Chloe era, junto con la trama de ciencia ficción, el pilar sobre el que se asentó toda la experiencia de juego de la primera entrega.



Max y Chloe
Life is Strange 2

PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

Dontnod Entertainment ha confirmado que llevan unos meses desarrollando una nueva entrega de *Life is Strange*, una aventura gráfica con una historia realmente apasionante. La relación de amistad, y algo más, entre las dos protagonistas nos conquistó, así como la genial banda sonora y la sensacional dirección artística.

Lo único que ha confirmado el estudio francés es que están desarrollando un nuevo juego de la saga. Teniendo en cuenta que hace mucho tiempo que aseguraron que la historia de Max y Chloe ya estaba cerrada y que no querían continuarla, sólo nos quedan dos opciones. Una, que sea una precuela, como se ha rumoreado estos últimos días, aunque parece poco probable que la protagonista vuelva a ser Max pues todavía no había descubierto sus poderes para rebobinar el tiempo. Otra, más lógica, es que esté protagonizada por otros personajes y que la aparición de Max o Chloe se limite a cameos. Incluso podría ser una aventura completamente nueva, con nuevos personajes, nuevos escenarios y una temática similar. En cualquier caso, estamos seguros de que será una aventura a seguir de cerca. El estudio, además, también está desarrollando otro título muy prometedor, *Vampyr*, del que esperamos saber más en este E3.



tipo de mujer

» Es de pocas palabras, pero decidida y fuerte. Evalúa muy bien las situaciones a las que se enfrenta y es compasiva.

Miriam
Bloodstained: Ritual of the Night

PS4 | INTI CREATES | ACCIÓN | 2018

Koji Igarashi, creador de la saga *Castlevania*, está preparando un resurgir de aquella jugabilidad en 2D con este proyecto que se financió a través de Kickstarter. La campaña de micromecenazgo batió todos los récords hasta la fecha pero el desarrollo, sin embargo, no está yendo todo lo rápido que al genio japonés le gustaría. Por eso ha decidió retrasar el juego a 2018 y apoyarse en otros estudios que le ayuden a acelerar el trabajo. La jugabilidad seguirá a pies juntillas el estilo de *Castlevania*, con una protagonista que deberá explorar un castillo para acabar con una maldición que está a punto de convertirla en cristal. A medida que avance irá ganando nuevos poderes, que le permiten acceder a nuevas áreas del castillo.



tipo de mujer

» La protagonista aún no tiene nombre, pero ya sabemos que será una mujer fuerte y una superviviente nata.

Heroína
Praey for the Gods

PS4 | NO MATTER STUDIOS | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

Al margen de las polémicas que ha protagonizado este proyecto al ser forzado a cambiar el nombre de *Prey for the Gods* a *Praey for the Gods* por que la palabra "Prey" estaba en manos de Bethesda, esta aventura tiene muy buena pinta. Inspirada por el genial *Shadow of the Colossus*, tendremos que escalar gigantescas criaturas para derrotarlas. Pero no será una mera copia, ya que también contará con elementos de supervivencia. Empezaremos la aventura con lo puesto y habrá que buscar recursos y materiales para fabricar nuestras propias armas y equipo para combatir las inclemencias climatológicas que asolan la isla en la que se ambienta el juego, que vive en un invierno perpetuo desde hace demasiados años.

LAS PUERTAS DEL EDÉN SE ABREN EN MONTANA

FARCRY5®

Por primera vez la saga *Far Cry* "se moja" y aborda un tema espinoso: los cultos religiosos y fanáticos de las armas que existen en Estados Unidos. Os lo contamos todo sobre la entrega más polémica de la saga.

LAS CLAVES DE LA NUEVA AVENTURA

En *Far Cry 5* nuestro objetivo principal es acabar con el culto de La Puerta del Edén y liberar de su yugo a los habitantes de Hope County. Sobre el papel suena fácil, pero este propósito incluye liberar las zonas tomadas por los hombres de Seed, eliminar a sus lugartenientes, conseguir aliados y resistir las durísimas represalias de nuestros enemigos. Por suerte nos encontramos en un paraje tan excepcional como Montana, y de vez en cuando podremos disfrutar de su vida salvaje: habrá actividades de pesca, caza y recolección de provisiones para poder avanzar en nuestra aventura.



Acabar con el culto
Debemos eliminar a Seed y sus lugartenientes, liberando las zonas que están bajo su control.

Los mercenarios a sueldo se unirán a nosotros (previo pago) para ayudarnos en las misiones.

La guerra contra Seed será de lo más cruenta: sus fieles no están dispuestos a ceder sus territorios.

VIDEO

PS4 | UBISOFT MONTREAL | ACCIÓN | 27 DE FEBRERO DE 2018

Vivimos tiempos convulsos, en los que nuestro modo de vida se ve amenazado; ya sea por factores internos, como la crisis económica, o por la amenaza del terrorismo internacional. Todo el mundo busca a alguien que le proporcione respuestas, seguridad y guía; el caldo de cultivo perfecto para que un líder populista se haga con el poder. Y no: no hablamos de cierto presidente de rostro anaranjado, sino de Joseph Seed, el fanático religioso que va a ser el antagonista principal de *Far Cry 5*. El carismático Padre Joseph dirige el culto de La Puerta del Edén que, tras instalarse en el Condado de Hope (Montana), ha impuesto paulatinamente su reino de terror, aislando al pueblo del resto del mundo. Además de su legión de fanáticos seguidores, Joseph cuenta con unos lugartenientes tan temibles como él. Jacob, su hijo mayor, es un ex militar rencoroso con el gobierno. Su hijo pequeño, John, es el abogado del culto; mientras que la hermanastra de Joseph, Faith, ejerce como "poli buena" y sabe engatusar a los habitantes de Hope.

Polémica previa a su lanzamiento

Por primera vez una entrega de la saga *Far Cry* se va a ambientar en Estados Unidos. Que Ubisoft Montreal haya escogido Montana como escenario no es fruto de la casualidad, sino que obedece a la actual situación geopolítica del país. En la presentación del juego a puerta cerrada, el director creativo Dan Hay fue más específico: "nos hemos inspirado en sucesos como el ocurrido en Oregón en 2016, cuando una milicia antigubernamental se apoderó del Parque Natural de Malheur". También se adivina cierta influencia de la secta de los Davidianos (liderados por David Koresh, un fanático como Joseph Seed), y el asedio a su rancho en Texas en 1993. Habla Hay: "mostramos esa parte de América que está en contra del gobierno federal, y que vive consagrada a 'las tres efes': Faith, »



Desarrollo dinámico
Gracias a la IA dinámica, cuanto más daño causemos al culto, mayores serán las represalias.



Fauna y flora
Como es marca de la casa, podremos disfrutar de infinidad de actividades de caza, pesca y recolección.

Los combates aéreos, a bordo de avionetas armas, son otra de las espectaculares novedades.

Freedom and Firearms ("Fe, Libertad y Armas de Fuego")", explica Dan. Una elección de escenario y enemigos que ha traído polémica desde el anuncio del juego: sectores liberales y conservadores y hasta medios especializados ya han mostrado sus dudas ante un juego que, según ellos, "permite matar americanos cristianos, en lugar de mutantes o terroristas".

Llega un nuevo sheriff a Hope County

Y frente a los extremistas de La Puerta del Edén estaremos nosotros, el nuevo ayudante del sheriff de Hope County. Por primera vez en la saga podremos "customizar" la apariencia de nuestro personaje, personalizándolo a nuestra medida (en lugar de los protagonistas ya prefijados de anteriores entregas). Será nuestra misión liberar al pueblo del yugo de Seed y sus seguidores, bien en solitario o en modo cooperativo, junto a otro jugador. *Far Cry 5* permitirá al jugador elegir qué misiones realizar y en qué momento. También tendremos libertad para explorar todo el condado, incluyendo sus vastas zonas forestales, montañas y ríos; lugares donde podremos pescar y cazar. Todas y cada una de estas localizaciones tendrán su propia fauna, incluyendo "bichitos" tan peligrosos como osos pardos o pumas. Sería difícil sobrevivir a pie en un territorio tan enorme, por lo que tendremos accesos a una gama de vehículos de primera: "muscle cars", todoterrenos, camiones, tractores, lanchas y hasta avionetas, con las que libraremos intensos combates aéreos. Lucharemos contra nuestros enemigos con todo tipo de fusiles, pistolas y granadas, pero también con armas más "íntimas y personales", como mazas o bates de béisbol. Tendremos incluso la opción de reclutar mercenarios (llamados "Armas de Alquiler") y hasta fieras salvajes para que nos ayuden en nuestra cruzada.

Liderando la rebelión

Nuestra llegada a Hope County despertará las ansias de libertad de sus habitantes, pero

LA HISTORIA DE LA SAGA FAR CRY

FAR CRY



2004 (PS3) Los alemanes Crytek realizaron la primera entrega, ambientada en un archipiélago del Pacífico.

FAR CRY 2



2008 (PS3) Ambientado en África y con 9 protagonistas a elegir, *Far Cry 2* sorprendió por su realismo y la IA enemiga.

FAR CRY 3



2012 (PS3) Vaas, un carismático pirata de las Islas Rook, fue la verdadera estrella de esta trepidante entrega.



■ El Padre Jerome y Mary May serán algunos de los aliados que encontraremos en Hope County.

LAS EDICIONES DISPONIBLES

Ubisoft Montreal no va a lanzar Edición Coleccionista de *Far Cry 5*. En su lugar la compañía ha preparado tres ediciones distintas: Estándar, Deluxe y Gold, cada una con su propio contenido adicional.





ESTÁNDAR. La edición básica viene con un pack de atuendo, pistola y vehículo (59,99 €)



DELUXE. Carátula exclusiva, un mapa, la banda sonora y cuatro paquetes exclusivos (69,99 €)



GOLD. La edición más completa incluye todo el contenido de la Deluxe junto con el pase de temporada (89,99 €)

Por primera vez la saga *Far Cry* se ambienta en Estados Unidos y pone al líder de una secta extremista y antigubernamental en el papel de villano.



■ Joseph Seed ha embaucado a casi toda la población con sus sermones sobre el Juicio Final.

también las terribles represalias del culto. Por suerte, no estaremos solos en esta batalla. A lo largo del juego contaremos con la ayuda de varios personajes, que buscan devolver a Seed todo el daño que les ha causado. Entre ellos sobresalen Mary May, dueña de la cafetería local, cuya familia sufrió a manos de La Puerta del Edén; Nick Rye, que quiere darle a su hijo un futuro más seguro; y el Padre Jerome, un cura afroamericano que ha visto cómo sus feligreses han caído en las garras de Seed. Estas interacciones influirán directamente en la historia y nuestras acciones pueden desencadenar cambios en el argumento, incluyendo misiones alternativas. Y si nos quedamos con ganas de más, disponemos del editor de mapas, para crear experiencias a medida para jugar entre amigos.

Puro espectáculo visual

Un mundo tan complejo y detallado necesita un motor gráfico a su altura. Y *Far Cry 5* va a contar con Dunia Engine, la última versión del motor exclusivo de Ubisoft. Y si el resultado en PS4 es alucinante, esperad a ver el despliegue visual en PS4 Pro, cuyas capacidades serán explotadas a fondo por el juego. Así que preparad vuestro uniforme de sheriff y calaos bien el sombrero: en febrero *Far Cry 5* será nuestro billete a Hope County, Montana.

Far Cry ha permanecido en constante evolución desde su nacimiento, hace más de 10 años, teniendo siempre en cuenta las sugerencias de los jugadores. Crytek (responsables de otra saga subjetiva, *Crysis*) crearon el primer juego en 2004, pero a partir de la segunda entrega Ubisoft Montreal se haría cargo de la serie. La supervivencia en un mundo abierto, dentro de un entorno natural, y los villanos carismáticos se han convertido en las señas de identidad de una de las grandes series de PlayStation.

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON



2013 (PS3) Un delirio "ochentero", con muchos neones, armas láser y un sentido del humor a prueba de bombas.

FAR CRY 4



2014 (PS4) El Tíbet fue escenario de una entrega con un nuevo villano carismático, Pagan Min. Muy parecida a *Far Cry 3*.

FAR CRY PRIMAL



2016 (PS4) El Mesolítico fue la época elegida para esta entrega "prehistórica". Espectacular y divertida.


CONCURSO
INJUSTICE 2™
PARTICIPA Y LLÉVATE INJUSTICE 2 Y MERCHANDISING EXCLUSIVO
Play manía
4 JUEGOS PARA PS4
EDICIÓN PROMO
1 PACK DE MERCHANDISING EXCLUSIVO
COMPUESTO POR:
• INJUSTICE 2 ULTIMATE EDITION PARA PS4 EN CAJA METÁLICA EXCLUSIVA
• MOCHILA NORTH FACE
• GORRA
• BARAJA DE CARTAS
• ABREBOTELLAS
• LIBRETA
INJUSTICE 2 © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc.
Desarrollado por NetherRealm Studios ™ & © DC COMICS. ™
& © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. (S17)
PARTICIPA EN:
HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com/concursos/injustice2

NOVEDADES



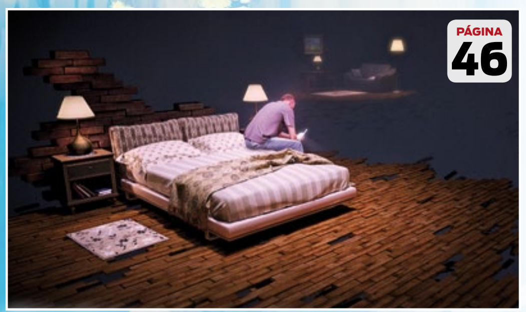


PÁGINA 48

» **Injustice 2.** Un completísimo juego de lucha protagonizado por los héroes y villanos de DC cómics. Y si eres fan del género, no podrás quejarte: también analizamos *Tekken 7* y la versión más completa de otra saga mítica del género, *Guilty Gear Xrd Rev2*.

PÁGINA 44

» **DiRT 4.** Un enorme juego de rallies que sigue la pista a los geniales Colin McRae. Además de un control genial, nos ofrece tramos cronometrados, rallycross, landrush, camionetas y crosskarts, desafíos Joyride, un editor de circuitos... Enorme y muy divertido.



PÁGINA 46

» **Get Even.** Una aventura repleta de sorpresas que mezcla, en una emotiva historia, momentos de acción, de terror, de investigación y que, sobre todo, representa un viaje interior en busca de respuestas. ¿Somos algo más que la suma de nuestras experiencias?

PÁGINA 40

RIME

Una aventura única, estéticamente preciosa, sorprendente y con una banda sonora de lujo. Un juegazo de los que emociona y, además, es español...

AL CALOR DE LOS JUEGAZOS

Este mes os aguardan juegos variados y, además, de mucha calidad. La lucha acapara el protagonismo con dos títulos que seguro que harán salivar a los fans del género: el esperado estreno *Tekken* en PS4 tras años en barbecho, y la segunda entrega de *Injustice*, un juego enorme en todos los sentidos y con el atractivo extra de contar con los héroes y villanos de DC como protagonistas. Y eso por no mencionar *Guilty Gear Xrd Rev2*... Pero si lo tuyo no es lo de darse de leches, tranquilo, que también tenemos aventuras y de las buenas. La belleza de *RiME* y su singular desarrollo te tocarán la fibra sensible. También lo hará, aunque por otros motivos, el oscuro *Get Even*. Para los amantes de la velocidad, *DiRT 4* es un regalo y las naves anti-gravedad de *Wipeout*, además de emoción, prometen arrastrar nostalgia. Pero aún hay muchos más...

PS4

PS VITA

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:




EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR

EDAD JUEGO EN RED



JUEGO RECOMENDADO Play mania







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TEQUILA WORKS**
Editor: **GREY BOX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **34,99 €**
Precio Legend Edition: **44,99 €**







JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES NO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

www.tequilaworks.com/proyectos/rime/



Despertamos, sin saber por qué, en una isla paradisíaca de la que tendremos que escapar.

UNA AVENTURA QUE **EMOCIONA** Y OS HARÁ VIBRAR

RiME

Hemos tardado muchísimo en echarle el guante a lo nuevo de Tequila Works, pero, definitivamente, los cuatro años de espera han valido la pena.

Por fin tenemos entre manos el nuevo juego del estudio español Tequila Works. *RiME* se presentó en verano del 2013 en una conferencia de Sony y, pese a que tras un desarrollo tan largo hay muchas posibilidades de que un juego se tuerza por el camino, *RiME* no sólo ha visto la luz al final del túnel, sino que ha llegado para codearse con los grandes juegos de este año.

Controlaremos a un niño que despierta varado en la playa de una isla paradisíaca, con reminiscencias de las islas del Mediterráneo. No sabemos quién es ni por qué está ahí. El personaje tampoco nos da ninguna pista, por lo que asumimos que tenemos que avanzar juntos para descubrirlo. Enseguida descubriremos que estamos en un entorno bastante abierto que podremos explorar a nuestras anchas para encontrar los coleccionables (hay en todos los niveles y desbloquean diferentes extras), pero también podemos olvidarnos de ellos e ir a completar la aventura sin rodeos. Pronto nos daremos cuenta de que el propio diseño del escenario nos guía hacia el camino correcto. Es algo muy sutil, lo cual es de agradecer. Sin mayores explicaciones empezaremos a resolver puzles (la mayoría son sencillos y sólo requerirán que estemos atentos al escenario, aunque en un par de ellos podremos atascarnos) y a avanzar por la aventura. Además de puzles, también nos topamos con fases de plataformas. Son bastante sencillas, pero hay algunos puntos (cuando tengamos que saltar a una plataforma que está en frente) en los que el juego flojea un poco. No es que estén mal diseñadas, pero son

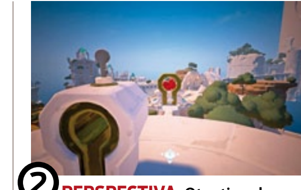


El niño es el protagonista indiscutible de la aventura, pero a lo largo del juego haremos nuevos amigos.

ROMPECABEZAS MUY **ORGÁNICOS**



1 **PIEDRA DE JADE.** El niño podrá gritar para activar mecanismos. A veces tocará recolocar los elementos del escenario para abrir las puertas.



2 **PERSPECTIVA.** Otro tipo de puzles necesitarán que alineemos diferentes objetos del escenario para poder pasar o crear nuevos objetos.



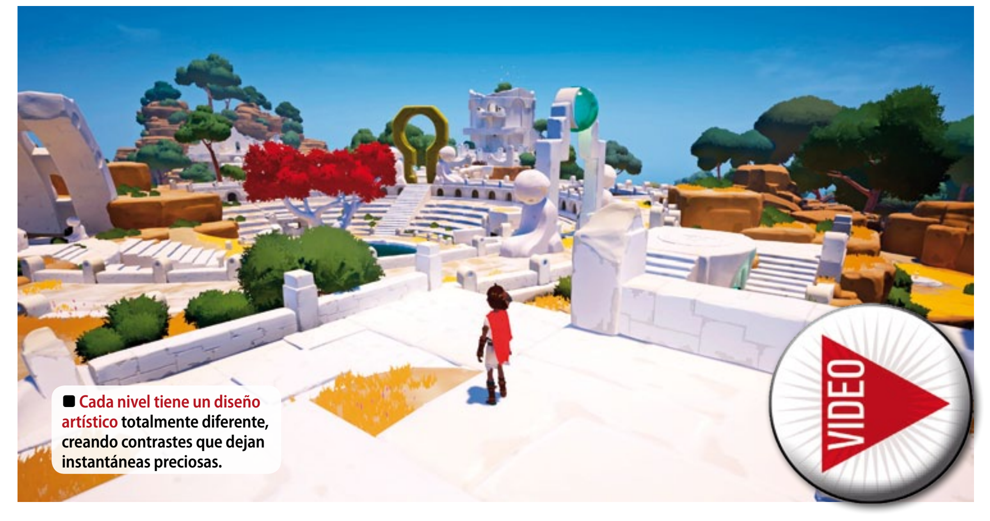
3 **LUCES Y SOMBRAS.** La luz es fundamental en el juego, no solo a la hora de crear preciosas escenas, sino también para salir de ciertas salas.



La historia se cuenta, en su mayor parte, a través de murales que aparecen en ciertos puntos y nos dan pistas sobre nuestro pasado.



Todas las piezas del puzle tendrán sentido una vez terminemos el juego. Una segunda vuelta es necesaria para apreciarlo mejor.



Cada nivel tiene un diseño artístico totalmente diferente, creando contrastes que dejan instantáneas preciosas.

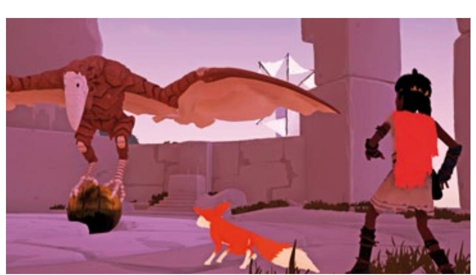




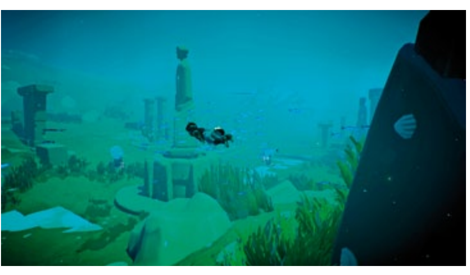
***RiME* coge piezas de aquí y de allá y sabe mezclarlas para crear un juego único y con muchísima personalidad.**

demasiado guiadas y no tienen una estructura tan inspirada como sí tiene el resto del juego.

El diseño por sustracción de Fumito Ueda (creador de *Ico* o *The Last Guardian*) está presente en el juego. Tequila lo ha hecho suyo y logra crear una ambientación y un contexto genial cuya tensión se libera al final de la aventura, momento en el que entenderemos toda la historia. Y es que la historia en *RiME* es fundamental. Tiene una gran carga emotiva y, aunque nos dan pistas a lo largo del juego, todo nos hace avanzar hasta un final magnífico. En términos de diseño, los cuatro niveles que componen la aventura (hay un quinto, pero ese ya lo descubriréis vosotros) son geniales, tanto por estructura como por duración y temática. La paleta de colores cambia en cada nuevo nivel, pero mantiene esa esencia de los colores del Mediterráneo. En lo técnico encontramos algunas sombras en alguna bajada de rendimiento en los dos primeros niveles, sin embargo, no consigue estropear un conjunto maravilloso. Y gran parte de la culpa del resultado la tiene la banda sonora, una composición que nos acompaña desde el principio hasta el final y que no nos suelta en ningún momento, combinando melodías casi imperceptibles con momentos gloriosos. Es poesía y una de las mejores bandas sonoras de los últimos años. *RiME* es un juego para todos. Los pequeños de la casa se divertirán gracias a su planteamiento jugable y los adultos harán suya la historia. No es nada nuevo, pero el resultado es glorioso, emotivo y mágico.



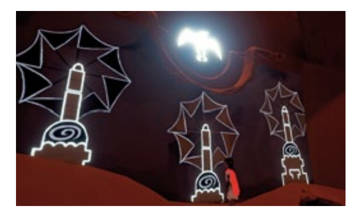
Hay enemigos, pero no podremos combatirlos directamente. Tendremos que utilizar nuestro ingenio y habilidad para vencerlos.



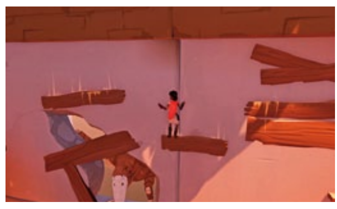
Explorar el mar es una de las posibilidades. Bajo el agua, además, encontraremos secretos que enriquecen la trama principal.

» EL **MUNDO** GUIARÁ NUESTROS PASOS

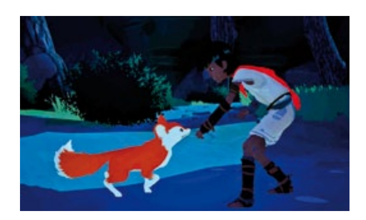
RiME apuesta por una interfaz minimalista. Tan minimalista que sólo nos darán, en momentos contados, indicaciones para pulsar algún botón. Todo lo demás se nos sugiere mediante el propio diseño de los escenarios. No habrá más guía que los propios elementos de la isla en la que estamos.



MURALES. Además de contar parte de la historia, los murales nos dan pistas para superar puzles o acabar con los enemigos.



EXCREMENTOS. Los deshechos de las gaviotas nos indicarán qué saliente es útil a la hora de afrontar las fases de plataformas.



EL ZORRITO. Este simpático animal nos indicará el camino a seguir en algunas ocasiones, sobre todo en niveles abiertos.

VALORACIÓN



» LO MEJOR

Artísticamente es una delicia y la historia se cierra muy bien. La BSO es pura magia.

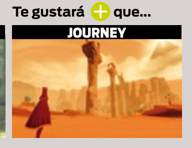
» LO PEOR

Algunos fallos técnicos y fases de plataformas algo tediosas.

Te gustará + que... THE LAST GUARDIAN

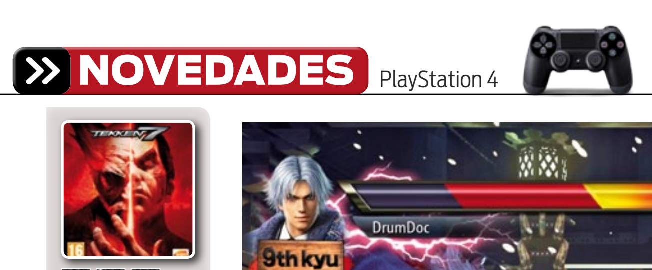


Te gustará + que... JOURNEY



90	**» GRÁFICOS** Algunos fallos de rendimiento, pero con un diseño y arte impresionantes.
98	**» SONIDO** Una banda sonora de lujo que nos acompaña de principio a fin
87	**» DIVERSIÓN** Los puzles están muy bien pensados y no será nada tedioso avanzar.
85	**» DURACIÓN** Unas 7 horas si no nos atascamos. Es rejugable y tiene coleccionables.
NOTA 90	***RiME* es una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser algo único.**

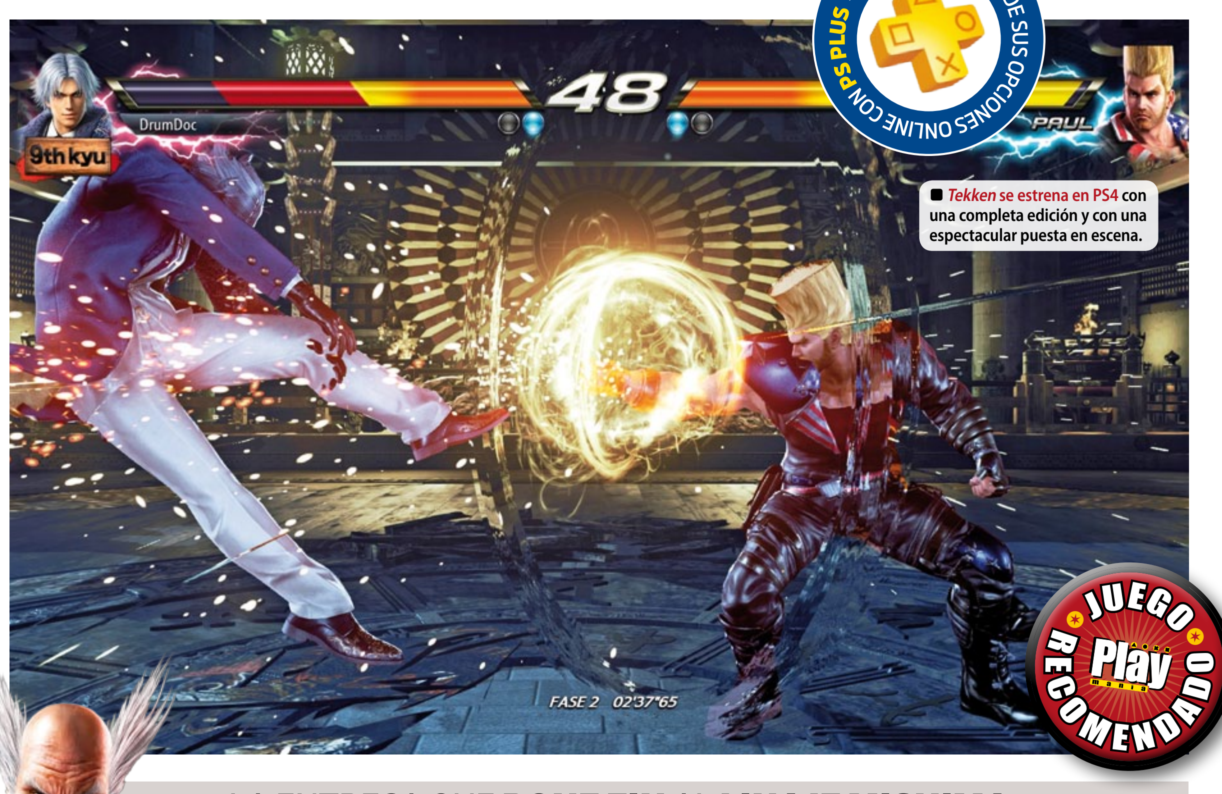




Género:
LUCHA 3D
Desarrollador:
NAMCO
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €
Edición Deluxe:
94,99 €
Collector Edition:
159,99 €

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **1-2** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://tk7.tekken.com/



Tekken se estrena en PS4 con una completa edición y con una espectacular puesta en escena.

LA ENTREGA QUE **PONE FIN** AL **LINAJE MISHIMA**

Tekken 7

Tras dos años levantando pasiones en los recreativos de todo Japón, *Tekken 7* llega a PS4 con la mejor jugabilidad imaginable y novedades de todo tipo.

Lo hemos intentado, pero no hemos dado con una cantidad reducida de palabras para resumir las virtudes de *Tekken 7* ni lo que significa para la saga y para el género. La séptima entrega de la saga de Namco es mucho más que un broche de oro para el malogrado clan Mishima; es la versión definitiva de la entrega original para recreativa, el estreno de la saga en un nuevo motor gráfico (Unreal Engine 4), un juego de lucha 3D completísimo y un auténtico compendio de extras, guiños y homenajes a *Tekken*, poco después de su vigésimo aniversario.

Novedades en todos sus apartados. Aunque las novedades, sobre todo jugables, se fueron reduciendo con cada una de las entregas de la saga (sobre todo a partir de *Tekken 4*), los ocho años que separan a *Tekken 6* del lanzamiento de su séptima entrega han servido a Namco para refinar el control del juego, equilibrar personajes y sacarse nuevos elementos que, francamente, *Tekken* estaba pidiendo a gritos. Rage Arts y Rage Drive, una especie de súper y un potenciador de un determinado ataque, respectivamente, son lo más destacado entre sus novedades jugables; ambos son ejecutables una vez por round, con un 25% o menos de energía y, lógicamente, son devastadores. Otras de las novedades incluidas son los ataques Power Crush, imposibles de parar (con un ataque medio o alto) a costa de la energía del que lo ejecuta y el espectacular Super Slow, que ralentizará la acción si los dos personajes están al borde de la muerte y se lanzan un ataque de forma simultánea. Para completar la oferta jugable, *Tekken 7* in-

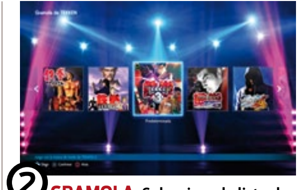


Al fin entenderemos a qué se debe la extrema rivalidad entre los miembros del clan Mishima.

CON MÁS EXTRAS QUE EN LOS *TEKKEN* DE LOS AÑOS 90



① **PERSONALIZACIÓN.** Al igual que en la recreativa, podrás conseguir elementos con los que personalizar el aspecto de todos los personajes.



② **GRAMOLA.** Selecciona la lista de reproducción de cualquier entrega de la saga y haz que suene en todos los escenarios de *Tekken 7*.



③ **GALERÍA.** Aquí podrás ver pequeñas introducciones para cada entrega de la saga, así como todas las intros y todos los finales de *Tekken*.



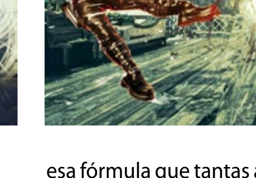
■ Gigas, una especie de Craig Marduk biónico y Josie Rizal son dos de las nuevas incorporaciones al elenco de personajes.



■ Eddie Gordo llega en exclusiva a la versión doméstica del juego, ya que no llegó a aparecer en la recreativa de *Tekken 7*.



■ Los Rage Arts son la versión *Tekken* de los clásicos Super de la saga *Street Fighter*.

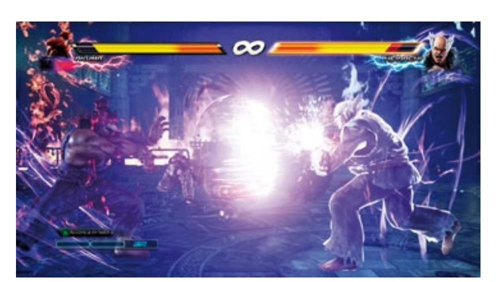




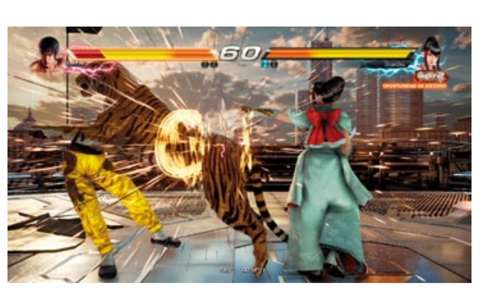
Los ataques Rage Arts y Rage Drive son lo que le faltaba a *Tekken* para tener una jugabilidad "redonda".

cluye a lo más florido de su elenco de personajes y añade luchadores como Gigas, Lucky Chloe, Katarina Alves, Claudio Serafino y... ¿Akuma? Sabemos que la inclusión del personaje de *Street Fighter* no es ninguna sorpresa, pero lo que sí os dejará boquiabiertos es lo increíblemente bien que encaja en *Tekken* tanto visualmente como en lo que respecta a su manejo. Tampoco podemos olvidarnos de Eddie Gordo, exclusivo de la versión doméstica del juego y de Kazumi, la mujer de Heihachi, que se ayudará de su tigre durante los combates.

Contenidos y extras para todos los gustos. Harada y los suyos lo han vuelto a hacer, repitiendo esa fórmula que tantas alegrías nos dio en la época de la primera PlayStation. El juego llega a consola con un nuevo modo Historia en el que se aclaran muchas incógnitas de la saga y en el que se mezclan ilustraciones, vídeos y gráficos generados en tiempo real. Incluye también un modo Galería (con todas las intros y los finales de toda la saga); un modo Gramola (para ponerle la banda sonora de cualquier *Tekken* a éste); "Combate de Tesoro" en el que ganamos accesorios con los que personalizar la estética de los personajes; torneos online con monedas para el juego como trofeo; modo PlayStation VR en el que entrenar o visualizar los modelos 3D personalizados... En suma, una oferta de modalidades de juego bastante satisfactoria que se verá aumentada a base de DLC: en verano se lanzará un nuevo modo y se estrenarán nuevos luchadores en invierno y en primavera. Si eres fan de la saga, está claro que no querrás perderte este nuevo Torneo.



■ Akuma es el gran invitado de este entrega. Posee un control muy similar al de la saga *Street Fighter* y encaja en *Tekken* a la perfección.



■ Kazumi Mishima, esposa de Heihachi y madre de Kazuya, es uno de los personajes que se estrena en esta nueva entrega de la saga.

» MODO **HISTORIA** A LA **ALTURA** DE LA SAGA

El modo Historia del juego está compuesto por episodios en los que se desvela el papel de Akuma en la saga y el motivo de la eterna rivalidad entre los miembros del clan Mishima. Lucharemos con varios personajes en diferentes momentos de la historia y su dificultad puede llegar a desesperar.



EL ORIGEN. En uno de los primeros niveles controlaremos al pequeño Kazuya e intentaremos tumbar a "Papá Heihachi".



GUIÑOS A OTRAS ENTREGAS. ¿Recordáis la intro de *Tekken 5*? Esa escena será totalmente jugable en el modo historia.



VÍDEO, 3D E ILUSTRACIONES. El modo historia mezcla combates con varios estilos narrativos para dar vida a su argumento.



» LO MEJOR

Su jugabilidad y los añadidos de esta versión (aunque podían haber incluido alguno más).

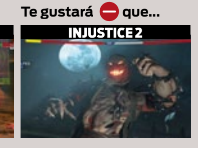
» LO PEOR

Los tiempos de carga antes de los combates y su rendimiento online es irregular.

Te gustará + que... STREET FIGHTER V

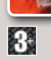


Te gustará − que... INJUSTICE 2

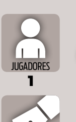
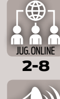


88	**» GRÁFICOS** Unreal Engine 4 muestra un alto frame rate y un buen nivel de detalle.
92	**» SONIDO** Brutal electrónica "marca de la casa" y voces multilenguaje.
91	**» DIVERSIÓN** Jugabilidad a prueba de bomba potenciada por los ataques Rage.
89	**» DURACIÓN** Modo Historia, online, torneos, "tesoros"... Y se ampliará con DLC.
NOTA 90	Es el *Tekken* más completo, más equilibrado, más cuidado y con más extras de la saga. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".





Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

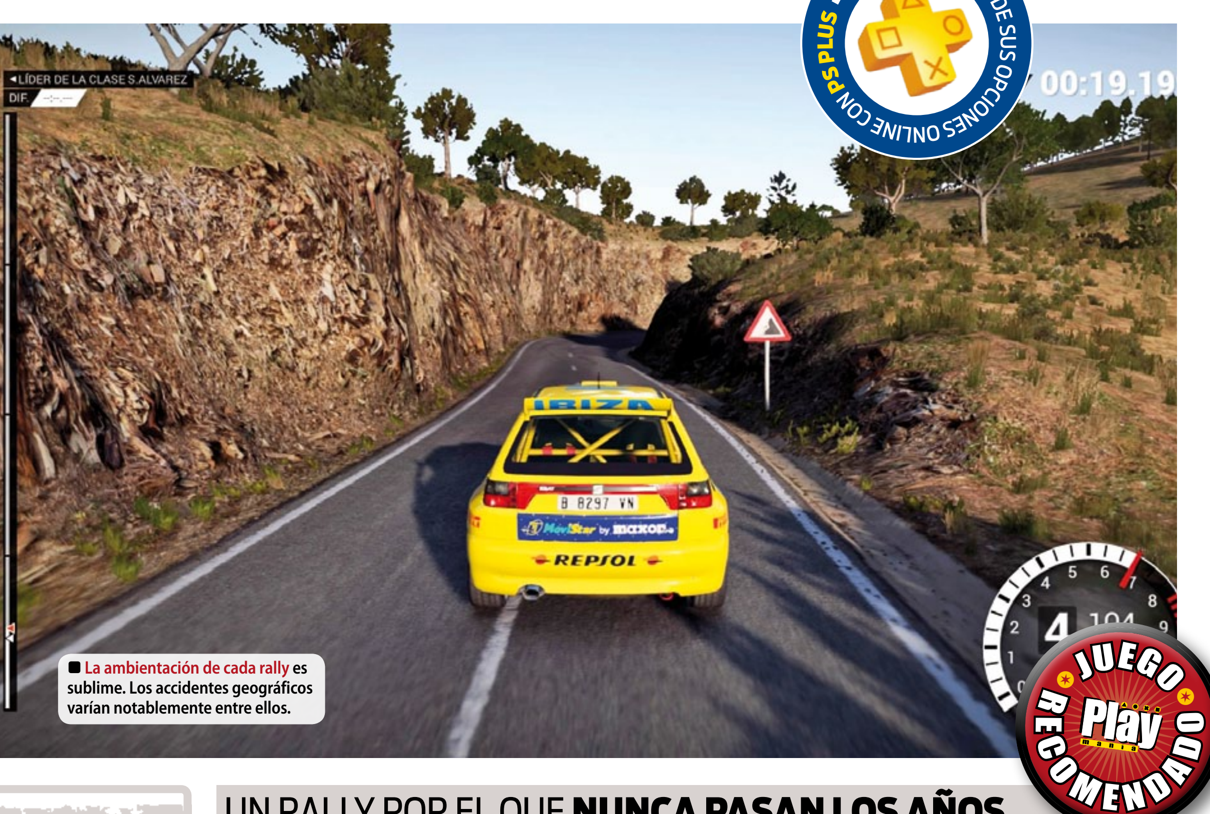






JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

www.dirt4game.com

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS



La ambientación de cada rally es sublime. Los accidentes geográficos varían notablemente entre ellos.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

TRIPLE CORONA DE CARRERAS TODOTERRENO

El juego cuenta con tres grandes disciplinas: rally clásico, rallycross y landrush. Las dos primeras ya estuvieron en *DiRT Rally*, lo que ha permitido reciclar algunas cosas, pero no así la tercera, que sustituye a la subida a Pikes Peak.



1 **RALLY CLÁSICO.** Competimos en tramos cronometrados en cinco entornos muy marcados: Tarragona, Míchigan, Australia, Gales y Suecia.



2 **RALLYCROSS.** El juego tiene la licencia del Mundial y se han recreado cinco pistas: Lohéac Bretagne, Montealegre, Lydden Hill, Holjes y Hell.



3 **LANDRUSH.** Con buggies, camionetas o crosskarts, se compite en estadios plagados de baches y saltos. Hay tres: Baja, California y Nevada.

UN RALLY POR EL QUE **NUNCA PASAN LOS AÑOS**

DiRT 4

Codemasters vuelve a demostrar su maestría para el rally con un simulador exigente que retoma algunas ideas olvidadas y plantea otras de campeón.

Se podría decir que Codemasters es el Sébastien Loeb del rally virtual, pero, si la compañía es hoy lo que es, se lo debe en parte a Colin McRae. Puede que el piloto escocés ya no esté y que su saga homónima se rebautizara como *DiRT*, pero esta nueva entrega conserva la grandeza de la primera, de la que pronto se cumplirá el vigésimo aniversario. El año pasado, se optó por resetear la serie con el genial *DiRT Rally* y lo que se ha hecho es mantener la exigente base jugable, pero recuperando parte de la filosofía del no menos genial *DiRT 3*, lanzado en 2011. Esto significa que hay tramos cronometrados y rallycross, pero vuelve a haber landrush, es decir, carreras cuerpo a cuerpo en estadios con buggies, camionetas y crosskarts. También vuelven los desafíos Joyride de machacar carteles y completar recorridos ratoneros, pero no así las yincanas de Ken Block, que eran demasiado arcade y no pegarían con el tono de simulador realista de esta entrega.

A vista de pájaro, *DiRT 4* recicla elementos de *DiRT Rally*, como dos de las ambientaciones de rally clásico (Gales y Suecia) o tres de los circuitos de rallycross (Lydden Hill, Holjes y Hell)... pero es que Codemasters se ha sacado de la chistera un conejo con más recorrido que el de Duracell: Your Stage. Este editor permite crear cientos y cientos de tramos desde cero, con cualquier longitud (desde dos hasta dieciséis ki-



Los vehículos se dividen entre coches de rally de varias épocas, buggies, camiones y crosskarts. En total, hay medio centenar.



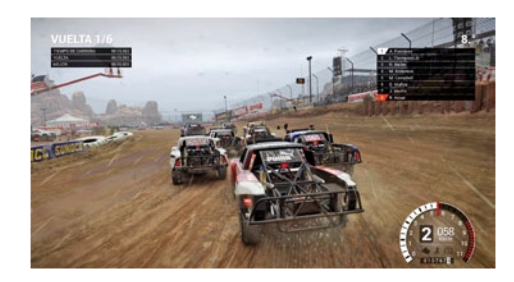
La Academia DiRT es un tutorial con lecciones teórico-prácticas sobre las técnicas de conducción que se emplean en los rallies.



Los 60 desafíos del modo Joyride consisten en derribar carteles o completar trazados donde hay dispersos segundos de bonificación.



Las repeticiones echan mano de planos muy vistosos y no tienen nada que envidiarle a una retransmisión televisiva.

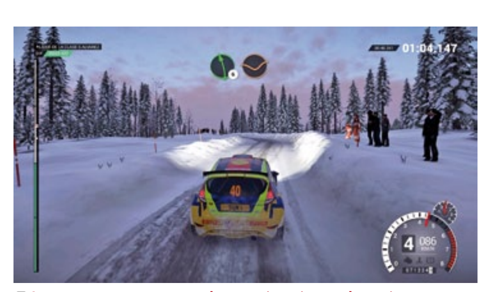




Recordar algunos coches históricos es genial, pero mejor aún es ver cómo se han recreado los paisajes de cada rally.

lómetros), horario y clima. Así, podemos crear nuestras propias competiciones y compartirlas para picarnos con nuestros amigos. Por supuesto, hay un modo Carrera largo, multijugador, desafíos periódicos (con tablas de líderes compartidas con otras versiones del juego)... Se han mejorado también las opciones de gestión y debemos erigir nuestro equipo, comprando vehículos, contratando personal, firmando acuerdos de patrocinio...

La exigencia es la seña de *DiRT 4*, sobre todo en los tramos cronometrados con notas cantadas por el copiloto, pues no hay rebobinado ni se pueden desactivar los daños. Eso sí, el manejo se puede configurar entre simulación o gamer, lo que activa ayudas como el control de tracción o el control de estabilidad. En general, es tremendamente satisfactorio, aunque con volante, el force feedback se siente bastante blanducho. Cada coche, dependiendo de su tipo de tracción o de su potencia, es un mundo, gracias al cuidado sistema de físicas, y hay factores externos que condicionan sobremanera, como conducir de noche, con niebla o bajo un aguacero. Además, cada uno de los cinco rallies nos deleita con diferentes accidentes geográficos. Para contentar a todos los públicos, la IA se puede configurar entre cuatro niveles, aunque no es del todo constante en los tiempos que firma. Visualmente, el juego es delicioso. Recordar algunos coches históricos es genial (incluso cuando se ensucian), pero mejor aún es ver la recreación de los paisajes de cada rally, unida a la iluminación, la climatología y los montajes de las repeticiones.



Los tramos se ven sazonados por situaciones aleatorias, como animales que cruzan la calzada o coches varados en la cuneta.



La gestión del equipo incluye la mejora de las instalaciones, la contratación de personal o la búsqueda de nuevos patrocinadores.



KILÓMETROS Y MÁS KILÓMETROS DE ETAPA

Your Stage es la mayor novedad de *DiRT 4*. Es una suerte de editor que permite crear y compartir cientos de tramos propios, ambientados en los cinco rallies clásicos que se han incluido. No es posible trazar los recorridos a nuestro antojo, pero, aun así, las combinaciones resultan casi infinitas.



RECORRIDO. Elegimos entre once niveles de longitud y cinco de complejidad, y los caminos se generan automáticamente.



HORA. Hay hasta diez franjas horarias, que abarcan desde el amanecer hasta la noche, pasando por mañana, tarde, crepúsculo...



CLIMA. Para rematar la faena, se puede correr en seco o con diferentes grados de nubosidad, niebla o precipitaciones. Brutal.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El creador de tramos. Cada rally es un mundo. Iluminación y climatología. Control exigente.

» LO PEOR
Repite algunos contenidos de *DiRT Rally*. El force feedback es flojo. Algún vaivén de la IA.

Te gustará + que... SÉBASTIEN LOEB RALLY

Te gustará = que... DIRT RALLY

91	**» GRÁFICOS** Físicas realistas, tramos reconocibles, iluminación brutal, climatología...
87	**» SONIDO** Motores y copilotos cumplen, y la BSO tiene grandes temas licenciados.
92	**» DIVERSIÓN** El control es fabuloso y hay un gran equilibrio de competiciones offroad.
93	**» DURACIÓN** Hay pruebas, retos, modos online... y un editor con un potencial infinito.
NOTA 92	Codemasters se anota otro scratch con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal.







Género:
AVENTURA
Desarrollador:
THE FARM 51
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99 €



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**





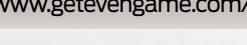
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**







BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



www.getevengame.com/es/



¿Quién ha secuestrado a Grace Ramsey? La verdad se oculta en los recuerdos de Cole Black.

VIAJE **ALUCINANTE** A LOS ABISMOS DE LA MEMORIA

Get Even

Cole Black está a punto de descubrir, de forma literal, que quien olvida su pasado, está condenado a repetirlo... una y otra vez.

Somos algo más que la suma de nuestras experiencias. ¿O son los recuerdos los que definen nuestro destino? Estas y otras preguntas de gran calado son la esencia de *Get Even*, un juego tan inusual como fascinante.

Cole Black busca respuestas. Hay muchas lagunas en su identidad, sobre todo en su pasado reciente. Por suerte (o desgracia) para él, un innovador tratamiento de realidad virtual puede ayudarle. Siguiendo las indicaciones del inquietante Red, Cole debe revivir una serie de recuerdos concretos, relativos a su trabajo, un robo y un secreto. Pero lo que está a punto de descubrir va a hacer que se replantee su propia cordura.
¡Y hasta ahí podemos leer! El argumento de *Get Even* es la verdadera estrella del juego y está repleto de sorpresas. No sólo eso: puede que se trate de una historia de ciencia-ficción, pero toca temas tan reales como los remordimientos por nuestros errores en el pasado, las relaciones interpersonales o las consecuencias de nuestras decisiones.
En cuanto al juego en sí, preparaos para una original mezcla de géneros. Pasamos la mayor parte del tiempo en un manicomio, con fases de auténtico terror que remiten a juegos como *Amnesia*. Pero también exploramos los recuerdos de Cole Black (y no sólo los suyos), a lo largo de unos niveles que combinan los disparos subjetivos, el sigilo, la investigación y hasta unos toques de walking simulator. Para poder desenvolvernos contamos con una herramienta de lujo: un teléfono móvil, pero no uno cualquiera. Nuestro smartphone tiene luz ultravioleta, infrarrojos, detector de ADN y hasta un radar

Los recuerdos son el eje de *Get Even*, un juego que nos habla de las decisiones y sus consecuencias vitales.

TRES TIPOS DE AVENTURA EN UN MISMO JUEGO



1 **TERROR.** En el Psiquiátrico de Lithurst vivimos una aventura terrorífica, repleta de personajes estrafalarios como el Sombrerero.



2 **ACCIÓN.** Los recuerdos de Cole Black son un shooter puro y duro, aunque es más recomendable usar el sigilo que liarnos a tiros.



3 **RECUERDOS.** Para conocer las claves de la historia también somos testigos de los recuerdos de otros personajes cruciales.



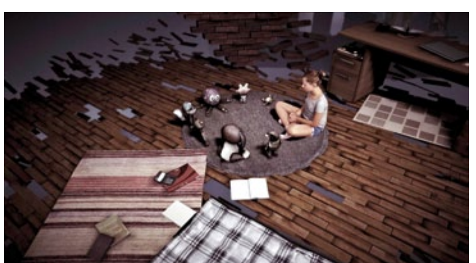
■ Los puzles del juego son casi todos de lógica y muy originales, como averiguar un código buscando fotos de nuestra infancia.



■ La Doblaesquinas nos permite disparar en ángulo recto, desde una cobertura. Para conseguirla debemos robar su prototipo.



■ Nuestras decisiones (como liberar o no a un prisionero) influyen en el desarrollo y el desenlace de la historia.

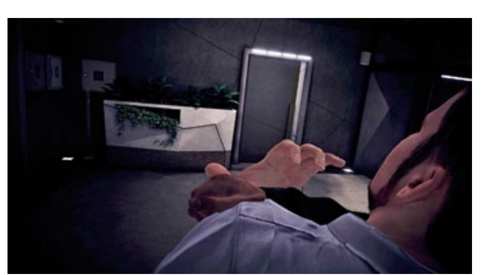




El guión del juego está repleto de sorpresas y revelaciones, que nos mantienen en vilo hasta el final.

que nos muestra la posición de enemigos y objetos clave. De ese modo resolvemos puzles para avanzar, al mismo tiempo que recabamos pistas. Poco a poco reconstruimos los hechos del juego, pero las piezas no encajan por completo hasta el sorprendente final. Unas peripecias no exentas de peligros, por lo que podemos defendernos con armas de fuego. Pero atención: cada muerte o decisión relativa a otra persona, tiene consecuencias en el desenlace.

***Get Even* tiene un apartado sonoro** que sólo podemos definir como espectacular. Olivier Derviere, creador de bandas sonoras de juegos como *Remember Me* (otro juego cuya influencia es evidente), ha compuesto una música orquestal sencillamente magnífica, que además se adapta a nuestras acciones. El juego hace además un uso increíble del sonido 3D, por lo que os recomendamos jugar con auriculares: la experiencia os dejará atónitos, en particular en los momentos de tensión dentro del manicomio. Pero, ay; justo cuando *Get Even* roza la grandeza con la punta de los dedos, los gráficos le hacen un "tapón" y le impiden alcanzarla. El juego usa el Unreal Engine 3, un motor al que ya se le ven las costuras: texturas a baja resolución, modelos ortopédicos y en general un aspecto visual algo "rancio", que no está a la altura del resto de aspectos. Pero si pasáis por alto el aspecto visual, *Get Even* os ofrece una aventura profunda, escrita de forma excelente, y que puede dejar huella emocional en vosotros. A ver cuántos juegos pueden presumir de eso...



■ Por medio del sigilo podemos incapacitar a los enemigos, evitando así un tiroteo que pueda "corromper" ese recuerdo.



■ En esta sala especial están los recuerdos desbloqueados. Podemos visitarlos de nuevo para conseguir todas las pistas.

¡NO TE OLVIDES EL SMARTPHONE!

El teléfono móvil es una herramienta fundamental para progresar en *Get Even*. Todo un "maquinón" que incorpora luz ultravioleta, infrarrojos, un escáner de huellas y ADN y hasta un mapa en tiempo real. Ah, también nos permite repasar las claves de nuestras averiguaciones.



INFRARROJOS Y UV. Estos tipos de luz nos desvelan pistas ocultas que suelen ser la clave para resolver los puzles.



ESCÁNER. Podemos escanear pistas, en forma de objetos, huellas y hasta personas, obteniendo información adicional.



MAPA. El móvil cuenta con un mapa que nos muestra la posición de los enemigos y cuál es su campo de visión.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Un argumento que "engancha" y hace pensar. Su apartado sonoro es una maravilla.

» LO PEOR
Es casi un delito que sus creadores hayan usado una versión "cutre" de Unreal Engine 3.

Te gustará + que... FIREWATCH



Te gustará – que... WHAT REMAINS OF E.F.



69	**» GRÁFICOS** Anticuados y pobres. Un juego así se merecía un motor a su altura.
91	**» SONIDO** Música sublime (¡y dinámica!), y un uso genial del sonido en 3D.
89	**» DIVERSIÓN** Tensión, acción y un guión que os mantendrá "pegados" al mando.
80	**» DURACIÓN** 12-14 horas, pero podemos repetir para encontrar todas las pistas.
NOTA 81	Uno de los juegos más especiales y emocionantes del año, de los que dejan huella profunda en el jugador.

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

INJUSTICE 2

16

Género: **LUCHA**

Desarrollador: **NETHERREALM STUDIOS**

Editor: **WARNER**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **69,99 €**

Precio Ultimate Ed.: **109,99 €**

JUGADORES **1-2**

JUG. ONLINE **2**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

www.injustice.com

■ En *Injustice 2*, superhéroes como Flash, Aquaman o Firestorm se dan de tortas contra villanos como el Joker, Brainiac o Gorilla Grood. Bueno, y entre ellos también.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

MÁS **ESPECTACULAR** Y DIVERTIDO QUE LAS PELÍCULAS DE DC

Injustice 2

A los personajes de DC les sientan tan bien estos combates que sería injusto no afirmar que *Injustice 2* es uno de los juegos de lucha más completos de PS4.

Netherrealm lo ha vuelto a hacer. El estudio liderado por Ed Boon (cocreador de *Mortal Kombat*) le tiene bien cogida la medida a los juegos de lucha en esta generación y, tras el grandioso *Mortal Kombat XL*, ahora se han sacado de la manga *Injustice 2*, la secuela del aquél estupendo *Gods Among Us* de 2013, que incorpora algunas mecánicas del citado *MK XL* además de no pocas ideas propias. El resultado es un juego de lucha "super", como no podía ser de otra manera teniendo en nómina al Hombre de Acero y compañía.

***Injustice 2* continúa la trama iniciada en el anterior.** Mientras Batman trata de poner orden tras los desmanes de Superman, Gorilla Grood forma un nuevo grupo de "supermalos". Pero esto no es más que una tapadera para la llegada de Brainiac, que tras destruir Krypton quiere hacer lo propio con nuestra Tierra. ¿Logrará Batman formar causa común con el resto de héroes de DC para hacer frente a esta nueva amenaza? Lo descubriremos en un modo Historia coral, en el que manejaremos a distintos personajes (en algunos momentos podemos elegir entre dos) y que nos dejará entre 50 y 70 combates hilados mediante secuencias de vídeo y con un final alternativo (o sea, que es rejugable). Además del modo Historia, el llamado Multiverso también ofrece mucha "chicha" para un solo jugador. En él se nos presentan infinitos universos alternativos, con sus propias tramas y sus diferentes versiones de los héroes y villanos. En la práctica, se trata de series de pruebas conectadas entre sí por normas comunes (suelos electrificados, misiles que caen del cielo, ítems curativos...) que aportan una



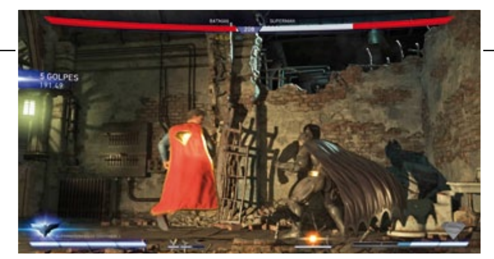
■ Espantapájaros, Supergirl o Cyborg son algunos de los 28 personajes disponibles de inicio. Llegarán más vía DLC.

TE CONQUISTARÁ SEAS O NO FAN DE DC COMICS

① **SU SISTEMA DE COMBATE** es asequible para los que empiezan, a la par que profundo y con mil matices para los "enfermos" de este género.

② **INVITA A JUGAR** sin descanso gracias a un sistema de recompensas bien medido con el que iremos mejorando a los distintos personajes.

③ **MODOS DE JUEGO.** Tanto para disfrutarlos solo como en compañía. Ofrece muchos retos variados con "caducidad" que se van reseteando.



La historia continúa la trama del anterior. Batman se opone a Superman aunque pronto descubriremos una nueva amenaza.

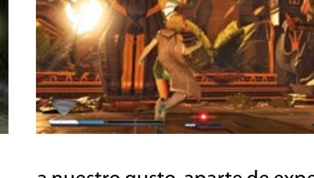


Se basa en tres botones de ataque (más un cuarto que desata la habilidad de cada luchador). La barra de poder aporta matices.



Su apartado gráfico es brutal, con un modelado de los luchadores sensacional y combates muy fluidos. Alucinarás al verlos en acción.





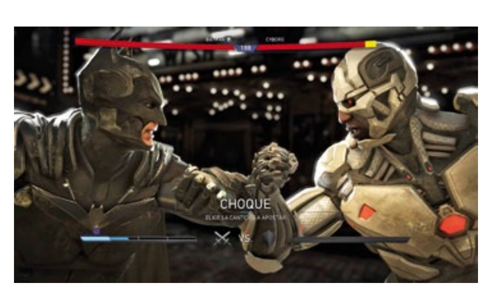
Entre los muchos aciertos de *Injustice 2* hay que destacar que es capaz de satisfacer a todo tipo de jugadores.

variedad casi infinita (cada prueba tiene una fecha de caducidad y se van reseteando). A todo esto hay que sumar otros modos de juego "menores" y, por supuesto, la oferta multijugador, que va desde combates online hasta la posibilidad de formar "gremios", que son grupos de jugadores que pueden enfrentarse juntos a los retos del Multiverso, de distintas maneras. Al superar estos retos (que se resetean cada semana) logramos recompensas únicas.

¿Hemos dicho recompensas? Pues sí. Al jugar en casi todos los modos recibiremos distintos objetos con los que podemos equipar a nuestros luchadores, potenciando sus atributos (fuerza, defensa...) a nuestro gusto, aparte de experiencia para subir de nivel y monedas con las que abrir distintos tipos de Cajas Madre, con jugosos premios aleatorios.
En cuanto a los combates, son vibrantes y repletos de alternativas. Tenemos tres botones de ataque (más otro que desata la habilidad de cada personaje), movimientos contextuales o distintos usos para la barra de poder, desde potenciar ataques hasta realizar un devastador supergolpe a modo de Ultracombo. Este supergolpe se apoya en una secuencia de vídeo espectacular (aunque podemos terminar cansándonos de verlas tantas veces), que es sólo la punta de lanza de un fabuloso apartado gráfico, con combates muy fluidos a 60 fps y con escenarios y personajes tremendamente detallados. Hablando de personajes, "de serie" vienen 28 (aparte de Darkseid si reservaste el juego), y ya están confirmados 9 más que llegarán vía DLC de pago, que es una de las pocas pegas que podemos ponerle a *Injustice 2.*



En el Multiverso libramos combates con circunstancias especiales. Aquí, Canario Negro nos asiste al estilo *Marvel vs Capcom 3.*



Entre los movimientos especiales están las acciones contextuales, interactuando con ciertas partes del escenario, o este "choque".

TOQUES ROLEROS EN UN JUEGO DE LUCHA

El llamado Gear System nos ofrece la posibilidad de mejorar los atributos de nuestros luchadores mediante objetos que iremos recibiendo de forma aleatoria a medida que jugamos y que nos permiten potenciar los atributos que más nos interesen. Ni que decir tiene que esto da muchísimo juego.



EXPERIENCIA. Con cada pelea recibiremos experiencia para subir de nivel y "pasta" para abrir distintas cajas de premios.



OBJETOS. Hay para la cabeza, torso, brazos, piernas y accesorio/arma. Dentro de cada categoría hay ítems comunes, raros, épicos...



"TUNEA" TUS LUCHADORES. Cada ítem tiene sus estadísticas, que nos harán subir (o bajar) nuestra fuerza, defensa, etc.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Modos para todos los gustos que invitan a jugar sin parar. Las opciones de personalización.

LO PEOR
Se han quedado fuera personajes molones... y algunos estarán pero vía DLC de pago.

Te gustará + que... **INJUSTICE: GODS AMONG US**



Te gustará + que... **TEKKEN 7**



92	**GRÁFICOS** Espectaculares y muy fluidos a 60 fps. Escenarios y personajes detallados.
85	**SONIDO** Las melodías y los efectos sonoros acompañan las peleas a la perfección.
92	**DIVERSIÓN** Engancha desde el inicio y cuanto más te sumerges en él, más divierte.
93	**DURACIÓN** La Historia es rejugable, pero el Multiverso y el online son infinitos.
NOTA 92	*Injustice 2* convence gracias a su profundidad, su gusto por el espectáculo y sus modalidades para disfrutar solo u online.



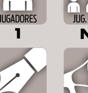




Género: **ROL DE ACCIÓN**
Desarrollador: **DECK 13**
Editor: **FOCUS HOME INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.thesurge-game.com/



The Surge es un RPG de acción que sigue el estilo de *Dark Souls*, pero con ambientación de ciencia ficción y algunas novedades jugables.

LA RECETA ***DARK SOULS*** CON ENVOLTORIO FUTURISTA

The Surge

En el futuro usaremos exoesqueletos para mejorar nuestra fuerza. La mala noticia es que, casi todos, han perdido la cabeza y sólo quieren tu sangre.

Los creadores de *Lords of the Fallen*, el estudio alemán Deck 13, vuelven a la carga con una nueva revisión de la fórmula *Dark Souls*, una de las más exitosas recetas de los últimos años. Si aquel clon seguía a pies juntillas la receta de From Software, con *The Surge* han decidió cambiar la ambientación medieval y añadir unas cuantas mecánicas que le otorgan mucha más personalidad.

La estética de espada y brujería deja paso a la ciencia ficción tecnológica. Nosotros encarnamos a Warren, un paralítico que deja de serlo al atornillarse (literalmente) un exoesqueleto de la megacorporación CREO, que le otorga no sólo la capacidad de andar, sino mucha más fuerza de la normal. Nuestros enemigos son otros trabajadores de la compañía que se han transformado, por una razón desconocida al inicio, en una especie de... sí, lo habéis adivinado, de zombis sedientos de sangre. Lo más interesante ya no es lo refrescante que puede llegar a resultar esta nueva ambientación futurista acostumbrados a propuestas más oscuras y medievales, sino su sistema de combate. En lugar de atacar con los clásicos golpes débiles y fuertes, aquí repartimos estopa con estocadas horizontales y verticales. Lo mejor, sin embargo, es que podemos escoger la parte del cuerpo de nuestros enemigos sobre la que atacar. Esto tiene dos utilidades: por un lado nos permite golpear la extremidad más vulnerable de nuestro rival y, además, al conseguir desmembrarla de su cuerpo conseguimos la pieza de equipamiento que llevaba equipada en esa zona. Como en su anterior obra, recibimos más experiencia a medida que vamos

LAS VENTAJAS DE UN **FUTURO** LLENO DE INCONVENIENTES



1 **EL CALENTAMIENTO GLOBAL** y la guerra han destruido el mundo. La batalla por los recursos disponibles y el hambre ya son una horrible rutina.



2 **WARREN,** que está en una silla de ruedas, decide unirse a la plantilla de CREO, una megacorporación que se ha propuesto salvar el mundo.



3 **LOS EXOESQUELETOS** logran que Warren vuelva a andar, pero las instalaciones de CREO están llenas de currantes que han perdido la cabeza.

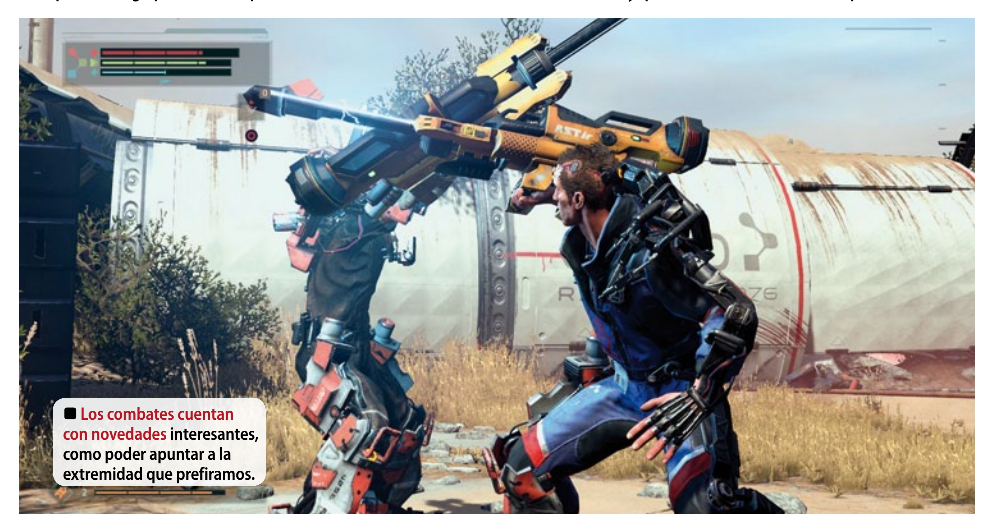
Warren es el héroe. Se instala un exoesqueleto para mejorar su vida, pero la cosa no sale como esperaba.



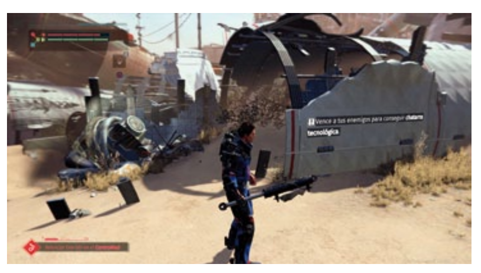
■ Si dejamos a los enemigos con poca energía, podemos realizar un espectacular golpe final en el que desmembramos a los rivales.



■ Sally es una misteriosa mujer con la que hablamos en algunos centros médicos y que intenta echarnos un cable para sobrevivir.



■ Los combates cuentan con novedades interesantes, como poder apuntar a la extremidad que prefiramos.





Deck 13 ha conseguido copiar muchas virtudes de la saga *Dark Souls* y añadir nuevas mecánicas a la fórmula.

derrotando a más y más enemigos sin visitar los centros médicos (las "hogueras" en las que subimos de nivel y recuperamos pociones). Como novedad, también contamos con un medidor de tiempo que nos obliga a darnos prisa para recuperar la experiencia perdida de nuestro cadáver si no queremos que desaparezca del mapa.

Y ahora es cuando llegan los peros. La fórmula *Dark Souls* no es sólo unos combates difíciles en los que el tempo es clave y la barra de cansancio nos lleva por la calle de la amargura. No, también es una atmósfera sobrecogedora, una dirección artística sobresaliente y un diseño de niveles soberbio. Mientras que *The Surge* cumple con todo lo primero, e incluso añade elementos interesantes (aunque no llega a la excelencia en el control de *Bloodborne*, por ejemplo) pierde la batalla en todo lo demás que, a la postre, es lo más importante. Las obras de From Software tienen un diseño de niveles que siempre nos invita a continuar explorando, a descubrir todos los secretos que esconden y que resulta tremendamente satisfactorio cuando alcanzamos una nueva zona o desbloqueamos un nuevo atajo. Nada de eso se atisba por aquí. Además, técnicamente es bastante flojo, los enemigos se parecen demasiado, los jefes finales están muy poco inspirados y el argumento esconde un misterio que nadie quiere resolver. Una vez más, eso sí, hay que aplaudir las innovaciones jugables que, aunque pequeñas, resultan acertadas. Está claro que si Deck 13 mejora en algunos aspectos terminará alcanzando la gloria. ■



■ El nivel de gore y casquería es bastante elevado. Las batallas se convierten en un festín de sangre salpicando y miembros saltando.



■ El argumento se va desgranando mediante conversaciones y, sobre todo, con vídeos publicitarios de la megacorporación CREO.

» ASÍ SE TRABAJA CON UN **EXOESQUELETO**

La vida para Warren ha dado un giro de 180 grados desde que se ha unido a la megacorporación CREO, que pretende devolver al planeta su bienestar después de que la guerra y el calentamiento global lo hayan dejado todo patas arriba. ¿Cómo lo van a solucionar? Pues, con exoesqueletos.



EN LOS CENTROS MÉDICOS aumentamos la potencia del traje (subir de nivel) y nos implantamos mejoras cibernéticas.



AL DESMEMBRAR a nuestros enemigos obtenemos nuevas piezas de armadura y armas para mejorar nuestro exoesqueleto.



LOS JEFES FINALES son los rivales más duros, pero, lógicamente, esconden las mejores recompensas. Sobre todo, armas.

VALORACIÓN



» LO MEJOR

El sistema de combate y el obtener equipamiento según la extremidad desmembrada.

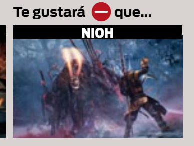
» LO PEOR

El diseño de niveles es laberíntico, pero está poco inspirado. Nula variedad de enemigos.

Te gustará + que... LORDS OF THE FALLEN



Te gustará − que... NIOH



75	**» GRÁFICOS**	Escenarios bastante vacíos, texturas decentes y carga poligonal baja.
70	**» SONIDO**	La B.S.O. es anodina, los efectos son potentes y tiene voces en inglés.
81	**» DIVERSIÓN**	Los combates, con los desmembramientos, enganchan lo suyo.
82	**» DURACIÓN**	Entre 20 y 25 horas para completar la historia y 10 más para ir a por todo.
NOTA 79		**Un RPG de acción al estilo *Souls*, pero futurista y con gratas novedades. La dirección artística y el diseño de niveles fallan.**







Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **SONY XDEV**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **34,99 €**


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **2-8**

TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**


www.playstation.com/es-cl/games/wipeout-omega-collection-ps4/



La saga *Wipeout* luce mejor que nunca en esta antología de tres de sus mejores juegos.

TRIBUTO **ESPECTACULAR** A UNA GRAN SAGA

Wipeout Omega Collection

Wipeout llega por fin a PS4 con un aspecto visual de primera, en una versión remasterizada de los grandes clásicos aparecidos en PS3 y PS Vita.

Las grandes sagas de los videojuegos lo son porque perduran en el tiempo, sobreviviendo a cambios de consolas y generaciones. Son juegos que han dado con esa "fórmula secreta" que les dota de identidad y, sobre todo, de una jugabilidad imperecedera. Entre esas series estaría *Wipeout,* que llega por primera vez a PS4 con este *The Omega Collection*, una remasterización que recopila tres de las mejores entregas de la serie.

En este recopilatorio se incluyen tres juegos distintos (o si somos puristas, dos juegos y una expansión). *Wipeout 2048* es la remasterización del memorable título aparecido en PS Vita; mientras que *HD* y *Fury* son las dos entregas que pudimos disfrutar en PS3; a su vez, basadas en *Pure* y *Pulse*, los juegos de la saga *Wipeout* para PSP. Pero, en realidad, podríamos estar hablando de un único juego, ya que las únicas diferencias las encontramos a nivel jugable. Por ejemplo, *2048* tiene un Modo Carrera, mientras que *HD* y *Fury* permiten ajustar la dificultad. Cada uno de estos tres títulos tiene sus propias naves, circuitos y pruebas; además podemos alternar a nuestro antojo entre cualquiera de los tres juegos.

Las carreras antigravedad de *Omega Collection* combinan los mejores elementos de toda la saga *Wipeout*. Con una dificultad perfectamente ajustada, el control de las naves es súper preciso y adaptado a PS4. De ese modo cualquier jugador puede pulir sus habilidades y conocer las claves de las carreras: pasar por los pads en el momento preciso, derrapar por medio de los servofrenos o incluso realizar toneles para ganar velocidad. Y es que la IA (Inteligencia Artificial) de nuestros competidores no da tregua, por lo que hemos de ser no solo buenos pilotos, sino también estrategas. Esto se nota

TRES **CAMPEONATOS** EN UN MISMO JUEGO

Omega Collection incluye tres juegos de la saga *Wipeout*: *Wipeout 2048*, *Wipeout HD* y la expansión de éste, *Fury*. Podemos cambiar de juego siempre que queramos, y cada uno tiene sus propias características.



① **2048.** En el Modo Carrera tenemos que sumar puntos, para subir puestos en el ranking y acceder a pruebas cada vez más avanzadas.



② **HD Y FURY.** A base de acumular puntos de experiencia (jugando con un equipo en particular) desbloqueamos más modelos de dicho equipo.



③ **PUNTOS XP.** Presentes en los tres modos de juego, estos puntos nos permiten desbloquear nuevas naves, objetos y competiciones.



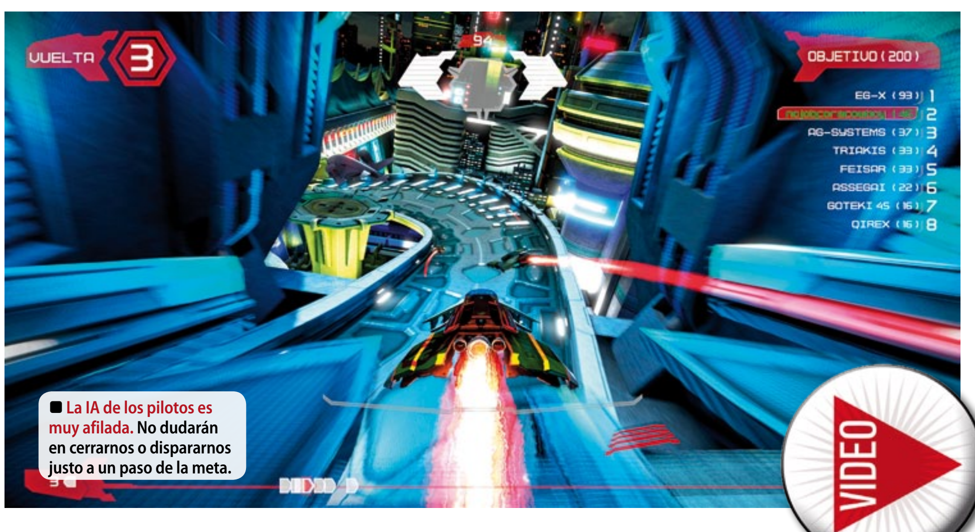
Feisar: las naves de esta escudería son la mejor opción para empezar, ya que están muy equilibradas.



■ Para disfrutar del espectáculo visual disponemos de cámara cercana, media o en cabina y de un Modo Foto muy completo.



■ Las armas como este Plasma han de ser usadas en el momento preciso, para así ganar unas décimas y superar a nuestros rivales.



■ La IA de los pilotos es muy afilada. No dudarán en cerrarnos o dispararnos justo a un paso de la meta.





Por fin la saga *Wipeout* tiene un despliegue gráfico a la altura de sus geniales carreras futuristas.

sobre todo a la hora de usar las armas y mejoras (con las que se equipa nuestra nave al pasar sobre un pad con forma de X). ¿Intentamos acertar a las naves de delante con la metralleta o absorbemos el arma para tener un escudo temporal? ¿Gastamos ya el turbo o esperamos a una recta? Decisiones que dan más emoción a las carreras, y que son señas de identidad de *Wipeout*. Los "piques" son mayores en el modo multijugador; tanto en la modalidad para dos jugadores a pantalla partida, como en el modo online para hasta 8 personas.

El apartado visual es poco menos que apabullante. Pese a ser un recopilatorio de juegos aparecidos en otras consolas, se ha conseguido que parezca un juego original de PS4. Por fin podemos apreciar los fantásticos diseños de los circuitos y las naves, con una iluminación perfecta y unos efectos de partículas magníficos. Un espectáculo aún más llamativo en PS4 Pro, donde se mantiene la tasa de 60 frames, incluso con resolución nativa 4K. Es una maravilla jugar así a *Wipeout*, con un despliegue gráfico a la altura del "futuro de diseño" de esta saga. Pero siendo puristas, cabe señalar un detalle que impide que *Omega Collection* sea un juego perfecto. A la ausencia de contenido original para PS4 se añade la escasez de circuitos. La suma de *2048*, *HD* y *Fury* no supera las 26 pistas; una cifra que, a la larga, puede hacer que el juego resulte un poco repetitivo. Si obviamos esto, *Omega Collection* es una compra obligada: brillante en lo técnico pero sobre todo por su diversión, la misma que catapultó a la fama a esta gran saga en los 90.



■ El trazado de los circuitos es una maravilla: tramos verticales, "loops", túneles, saltos, bifurcaciones, tramos sin "quitamiedos"...



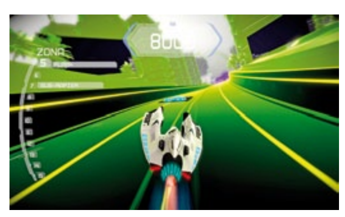
■ El nivel de detalle visual es brutal: podemos apreciar desde las pegatinas de las naves hasta los reflejos en la cabina del piloto.

» NUEVE **MODOS** PARA SER EL MEJOR PILOTO

Además del Modo Carrera de *Wipeout 2048* y pruebas clásicas como Contrarreloj o las carreras de velocidad, *Wipeout Omega Collection* incluye retos que cambian la jugabilidad, consistentes en destruir las naves enemigas o las diversas modalidades de Zona, incluyendo Detonador y Batalla.



ELIMINADOR. No hay límite de vueltas y debemos lograr la máxima puntuación eliminando rivales usando las armas.



ZONA. Pilotamos una nave especial con aceleración constante, cuyos daños tenemos que reducir al mínimo.



DETONADOR. Carreras cada vez más rápidas, en las que debemos destruir las minas y bombas que hay sobre la pista.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es una delicia visual. Intenso y rápido, a unos "rocosos" 60 fps. Divertido como pocos.

» LO PEOR
Pese a ser tres juegos, sus 26 circuitos se quedan algo cortos. Puede hacerse repetitivo.

Te gustará + que... THE CREW — Te gustará − que... PROJECT CARS



91	**» GRÁFICOS** Es una remasterización pero luce como nunca, y a 60 frames.
89	**» SONIDO** 28 temas de la mejor música electrónica, incluyendo varios inéditos.
88	**» DIVERSIÓN** Se mantiene la esencia de la saga, tan divertida como el primer día.
90	**» DURACIÓN** Os llevará mucho tiempo desbloquear todo el contenido del juego.
NOTA 90	***Wipeout* nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.**



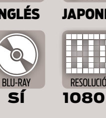






Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **OMEGA FORCE**
Editor: **KOEI TECMO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**









JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **JAPONÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.koeitecmoamerica.com/spiritofsanada/



Samurai Warriors: Spirit of Sanada es un "spin off" de *Samurai Warriors 4* con el foco puesto en el valeroso Masayuki Sanada.

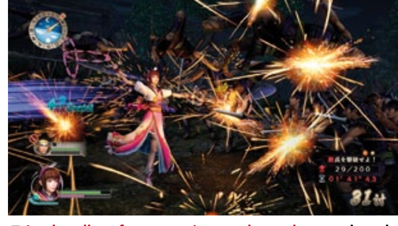
NO TODO SON **MANDOBLAZOS** EN EL JAPÓN FEUDAL

Samurai Warriors: Spirit of Sanada

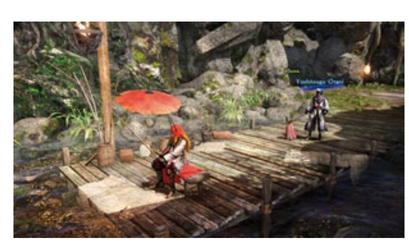
Bienvenido al Japón feudal. Una época de honor y tradición en la que la política del país se trazaba mediante acuerdos, traiciones y batallas multitudinarias.

El género "musou" o lo que coloquialmente llamamos "batallas multitudinarias" lo inventaron los chicos de Omega Force con sus *Dynasty Warriors*. Aunque cada vez lo exportan a más licencias y temáticas, de vez en cuando vuelven a sus orígenes, como es el caso de *Spirit of Sanada*, que es un "spin off" de *Samurai Warriors 4* (del que toma gran parte de sus personajes).

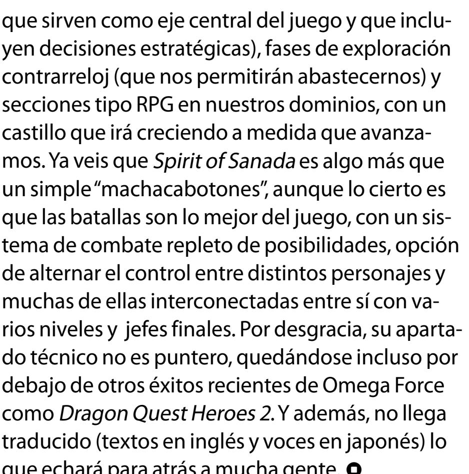
Así pues, volvemos a la era Sengoku encarnando a Masayuki Sanada, un personaje histórico real, lugarteniente del clan Takeda y un auténtico maestro en la lucha con la lanza. En cuanto al desarrollo, *Spirit of Sanada* no revoluciona la fórmula de Omega Force, pero la va perfeccionando. Durante el juego nos encontramos con tres tipos de enfoque: niveles de combate (las grandes batallas que sirven como eje central del juego y que incluyen decisiones estratégicas), fases de exploración contrarreloj (que nos permitirán abastecernos) y secciones tipo RPG en nuestros dominios, con un castillo que irá creciendo a medida que avanzamos. Ya veis que *Spirit of Sanada* es algo más que un simple "machacabotones", aunque lo cierto es que las batallas son lo mejor del juego, con un sistema de combate repleto de posibilidades, opción de alternar el control entre distintos personajes y muchas de ellas interconectadas entre sí con varios niveles y jefes finales. Por desgracia, su apartado técnico no es puntero, quedándose incluso por debajo de otros éxitos recientes de Omega Force como *Dragon Quest Heroes 2*. Y además, no llega traducido (textos en inglés y voces en japonés) lo que echará para atrás a mucha gente.



Las batallas ofrecen un sistema de combate repleto de posibilidades. Podemos manejar a distintos personajes.



Entre batalla y batalla hay diversos eventos e incluso minijuegos de lo más relajante como ir a pescar.



MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE "MACHACABOTONES"



① **PODEMOS GESTIONAR** campos de entrenamiento, tiendas, herrería... También relacionarnos con otros miembros del clan, hacerles regalos...



② **EXPLORACIÓN.** Por tiempo limitado exploramos los alrededores de nuestra fortaleza recolectando materia prima, expulsando ladrones...



③ **BATALLAS MULTITUDINARIAS.** Pero lo más divertido son las batallas, muchas interconectadas entre sí y con toques estratégicos, jefes finales...



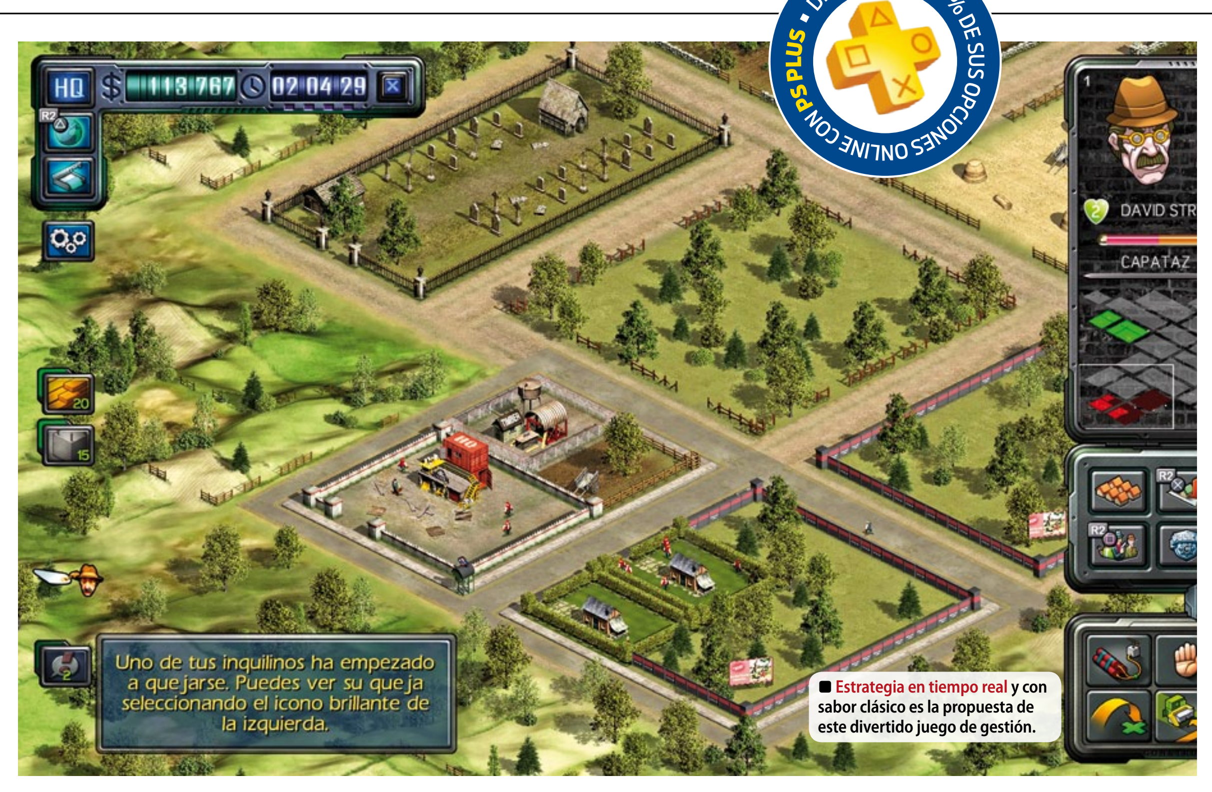
VALORACIÓN

LO MEJOR
Su desarrollo es algo más variado que otros "musou" (aunque las batallas son lo mejor).

LO PEOR
Técnicamente no es gran cosa y no tiene opción multijugador. No llega traducido.

68	**GRÁFICOS** Gráficamente cumple sin alardes. Muy similar a *Samurai Warriors 4*.
79	**SONIDO** La BSO incluye melodías con flauta y koto (arpa tradicional japonesa).
77	**DIVERSIÓN** Su desarrollo es entretenido y algo más variado que otros "musou".
75	**DURACIÓN** Unas 15 horas yendo "al grano" y más si queremos verlo todo.
NOTA 73	Un beat' em up ambientado en el Japón feudal entretenido y más variado que otros. Eso sí, su apartado gráfico es "justito".





■ **Estrategia en tiempo real** y con sabor clásico es la propuesta de este divertido juego de gestión.

ANTES TODO ESTO ERA CAMPO... PERO LLEGARON LAS **GRÚAS**

Constructor

La especulación inmobiliaria se pone al día gracias a este "remake", que mejora todos los apartados del juegos que salió en PSone en 1997.

Deja a un lado todos tus escrúpulos, prepárate para pisar o extorsionar a cualquiera que se te ponga por delante y aprovéchate de todo lo que puedas comprar, coger o... robar. Y es que en este juego todo vale con tal de convertirnos en el promotor inmobiliario más poderoso.

Construir una ciudad desde cero vuelve a ser el objetivo de este "remake" del clásico, en el que, a través de un nutrido grupo de menús, debemos gestionar absolutamente todos los aspectos que podáis imaginar: desde el tipo de edificaciones y su ubicación, la "categoría" de los inquilinos, el importe del alquiler que deben pagar... Las posibilidades son enormes. Desde una vista elevada, y en tiempo real, manejamos un cursor a modo de ratón que tenemos que estar desplazando continuamente para controlar decenas de variantes, como la natalidad de nuestros ciudadanos, las plagas o averías que sufren las viviendas, el trabajo de los obreros... Suena estresante, ¿verdad? Pues sumad a esto que, además, siempre competimos con hasta otros 3 promotores (manejados por la CPU o por otros jugadores) y que también debemos hacer todo lo posible por hundirles... antes de que lo hagan ellos primero. Así, tenemos la posibilidad de mandar a los "indeseables", como hippies o psicópatas, a sus zonas para o destruir o apropiarnos de sus propiedades y, si la cosa se pone muy fea, hasta recurrir a la mafia. Este planteamiento, que siempre nos muestra la acción en clave de humor, es muy exigente y requiere de muchas horas para su dominio, pero, si os gusta el género, os aseguramos que tenéis diversión para decenas de horas.



■ **Las fábricas son fundamentales** para obtener recursos y materiales con los que construir nuestro imperio.



■ **El indispensable "tablero"** de la parte superior derecha nos indica los terrenos que posee cada jugador.

» ESPECULA BIEN... Y NO MIRES CONTRA QUIÉN

① **CONSTRUIR** fábricas, viviendas y hasta casinos es la tarea principal, pero también debemos comprar los terrenos para poder expandirnos.

② **GESTIONAR** decenas de variantes, como la calidad de los materiales, las averías o la felicidad de los inquilinos resulta fundamental.

③ **LUCHAR** contra los otros jugadores, usando cualquier truco sucio (y defendernos de ellos), es otra de nuestras mayores preocupaciones.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las miles de variantes disponibles. Las partidas competitivas son muy divertidas.

» LO PEOR
Gráficamente es muy simple y tiene algunos problemas de rendimiento que lo afean.

63	**» GRÁFICOS** Aunque efectivos, son muy sencillos y hay demasiadas ralentizaciones.
64	**» SONIDO** Voces en inglés y melodías "de ascensor" para ambientar la "acción".
83	**» DIVERSIÓN** Cuesta dominarlo, pero, cuando lo hacemos, engancha de lo lindo.
82	**» DURACIÓN** Al modo principal, online y offline, se suman sencillas misiones.
NOTA 74	**Sigue conservando la frescura del original, pero por su complejidad es sólo apto para los amantes de la estrategia.**






Género: **LUCHA**
Desarrollador: **ARC SYSTEM WORKS**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio **49,99 €**
Precio actualización: **16,99 €**



JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://guiltygear.us/rev2/



Rev2 es una actualización de *Guilty Gear Xrd Revelator* con dos personajes más y no pocos ajustes.

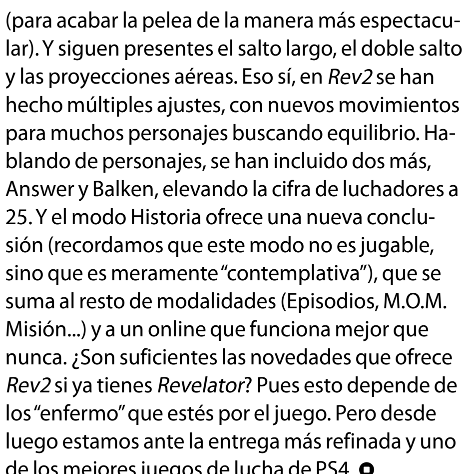
UNA AUTÉNTICA **DELICIA** PARA GOURMETS DE LA LUCHA

Guilty Gear Xrd Rev2

Los chicos de Arc System Works siguen refinando su ya de por sí depurada propuesta y se coronan con un auténtico juegazo de lucha en 2D.

Parecía difícil que en Arc System Works pudiesen mejorar su *Guilty Gear Xrd Revelator*, pero lo cierto es que esta nueva entrega redondea aún más aquel grandioso juego de lucha 2D que disfrutamos en junio de 2016. Aunque más que una nueva entrega, casi tendríamos que considerarla una actualización. Tanto que, si ya tienes *Revelator*, por 16,99 € puedes "convertirlo" en *Rev2*.

El sistema de control parte de los mismos mimbres de los anteriores. Siguen presentes los cinco botones de ataque: puñetazo, patada, golpe rápido, golpe fuerte y Dust (ataque que proyecta al enemigo hacia atrás o hacia arriba para que podamos hacer combos), con sus distintas barras y técnicas como Roman Cancel (para detener cualquier movimiento que efectuemos) o el Instant Kill (para acabar la pelea de la manera más espectacular). Y siguen presentes el salto largo, el doble salto y las proyecciones aéreas. Eso sí, en *Rev2* se han hecho múltiples ajustes, con nuevos movimientos para muchos personajes buscando equilibrio. Hablando de personajes, se han incluido dos más, Answer y Balken, elevando la cifra de luchadores a 25. Y el modo Historia ofrece una nueva conclusión (recordamos que este modo no es jugable, sino que es meramente "contemplativa"), que se suma al resto de modalidades (Episodios, M.O.M. Misión...) y a un online que funciona mejor que nunca. ¿Son suficientes las novedades que ofrece *Rev2* si ya tienes *Revelator*? Pues esto depende de los "enfermo" que estés por el juego. Pero desde luego estamos ante la entrega más refinada y uno de los mejores juegos de lucha de PS4.





El sistema de combate es muy, muy profundo. Los buenos fans de la lucha lo van a disfrutar de lo lindo.



Gráficamente también entra por los ojos, con personajes bien diseñados y gran fluidez en las peleas.

MODOS DE JUEGO Y **OPCIONES** PARA DAR Y TOMAR





1. **25 LUCHADORES.** Ofrece dos personajes más que el juegos anterior (Answer y Balken) y múltiples ajustes buscando equilibrar el plantel.
2. **HISTORIA Y EPISODIOS.** El modo Historia no es jugable sino que es a base de secuencias (eso sí, en inglés). Los Episodios sí son jugables.
3. **MEJORA TUS LUCHADORES.** Colecciona medallas y personaliza y fortalece tus personajes en el Modo M.O.M. Se han añadido nuevos ítems.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Sistema de combate con mucha chicha, muy equilibrado y con muchos modos de juego.

LO PEOR
Pocas novedades si ya tienes el anterior. Si no hablas inglés, te perderás su Historia.

85	**GRÁFICOS** Buen diseño de personajes y escenarios. Combates muy fluidos.
88	**SONIDO** BSO muy cañera. El juego está lleno de guiños al "heavy metal".
87	**DIVERSIÓN** Dominarlo requiere horas de práctica, pero ahí está la gracia, ¿no?
92	**DURACIÓN** Muchas opciones tanto si juegas solo como si lo disfrutas online.
NOTA 89	Un juego de lucha 2D grandioso en todos los sentidos. A poco que te guste profundizar en este género lo vas a gozar.





Género:
SHOOTER
Desarrollador:
FLYING WILD HOG
Editor:
DEVOLVER DIGITAL
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-4**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

shadowwarrior.com/



■ *Shadow Warrior 2* es un shooter subjetivo simple, directo y divertido como los de antaño. Y con cooperativo online para cuatro jugadores.

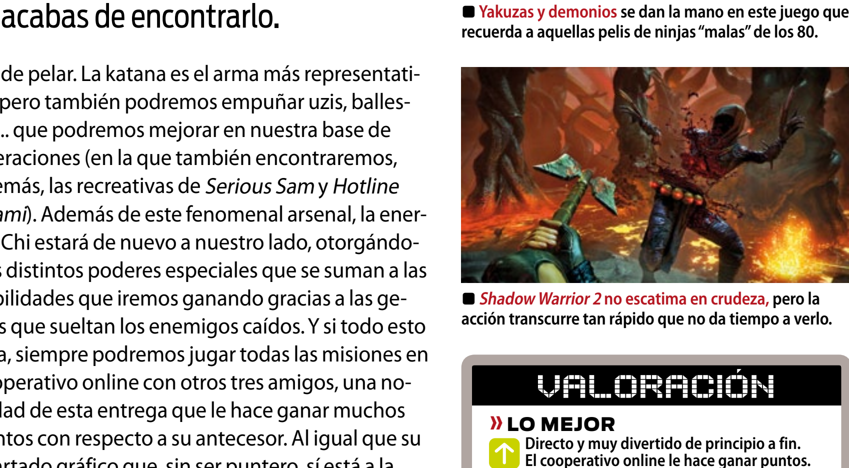
DISPARA PRIMERO Y SACA LA **KATANA** DESPUÉS

Shadow Warrior 2

Si buscas un shooter subjetivo más "loco" y no tan dramático como los juegos bélicos o las grandes epopeyas espaciales, acabas de encontrarlo.

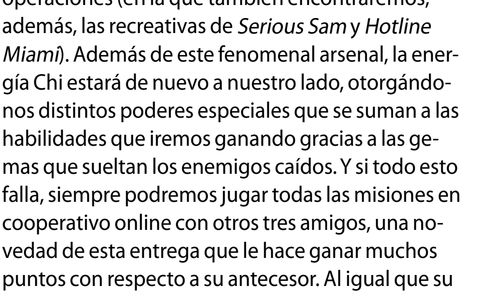
Tras la estela de otros grandes shooters subjetivos en plan "vieja escuela", como *Doom* o los últimos *Wolfenstein*, se abre paso a katanazo limpio *Shadow Warrior 2*, un festival de tajos y tiros en primera persona que supera a la entrega anterior en todos sus aspectos.

Volveremos a manejar al incorregible Lo Wang, más desatado que nunca, en un desarrollo en el que no dejaremos de repartir acero y plomo a diestro y siniestro desde el inicio del juego. Un ritmo salvaje en el que no esperéis más estrategia que pensar en cuál de las 70 armas que podremos empuñar es la más idónea para destrozar a este o a aquel tipo de enemigo, desde insectos gigantes hasta yakuzas o demonios de todos los colores, sin olvidarnos de los jefes finales que son bastante duros de pelar. La katana es el arma más representativa, pero también podremos empuñar uzis, ballestas... que podremos mejorar en nuestra base de operaciones (en la que también encontraremos, además, las recreativas de *Serious Sam* y *Hotline Miami*). Además de este fenomenal arsenal, la energía Chi estará de nuevo a nuestro lado, otorgándonos distintos poderes especiales que se suman a las habilidades que iremos ganando gracias a las gemas que sueltan los enemigos caídos. Y si todo esto falla, siempre podremos jugar todas las misiones en cooperativo online con otros tres amigos, una novedad de esta entrega que le hace ganar muchos puntos con respecto a su antecesor. Al igual que su apartado gráfico que, sin ser puntero, sí está a la altura de este "despiporre" de acción a la oriental con el que nos lo pasaremos en grande.



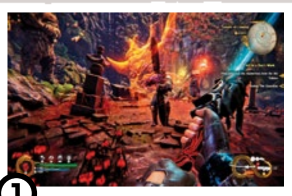


■ Yakuzas y demonios se dan la mano en este juego que recuerda a aquellas pelis de ninjas "malas" de los 80.

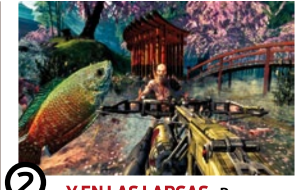


■ *Shadow Warrior 2* no escatima en crudeza, pero la acción transcurre tan rápido que no da tiempo a verlo.

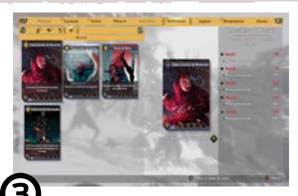
» UN FESTIVAL DE **TAJOS Y TIROS** EN PRIMERA PERSONA



① **EN LAS DISTANCIAS CORTAS.** Hordas de enemigos se nos echarán encima sin descanso, por lo que las distintas armas blancas serán ideales.



② **... Y EN LAS LARGAS.** Pero en nuestro rebosante arsenal también tendremos ametralladoras, rifles, ballestas. Pueden usarse a dos manos.



③ **HABILIDADES ESPECIALES.** Aparte de molar, Lo Wang irá desbloqueando distintas habilidades que nos harán más poderosos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Directo y muy divertido de principio a fin. El cooperativo online le hace ganar puntos.

» LO PEOR
La gestión de la cámara marea y a veces es repetitivo y frustrante. No está doblado.

80	**» GRÁFICOS** Sin ser punteros, mucho mejor que los del primer *Shadow Warrior*.
70	**» SONIDO** LA BSO es bastante discreta. Con lo que podría haber dado de sí...
85	**» DIVERSIÓN** Matar, matar y matar. No le busques más dobleces (ni las necesita).
84	**» DURACIÓN** En unas 12 horas podrás ver el final pero seguro que querrás repetir.
NOTA 84	**Un shooter subjetivo de ritmo vertiginoso sin más pretensiones que divertirnos de la forma más bestia. Y vaya si lo consigue.**







Ofrece todos los pilotos y motos de la temporada 2016 de MXGP y MX2 y mucha personalización.

PS4 | BANDAI NAMCO | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | 69,95 €

MXGP 3

Milestone no pisa el freno a la hora de producir sin descanso juegos de velocidad y, precediendo a otros de sus inminentes lanzamientos como *MotoGP 17* o *Gravel*, toma la delantera la nueva entrega de su serie dedicada al motocross. Podríamos pensar que, con esta política, parece que prima la cantidad sobre la calidad en el sello italiano, pero en general, lo cierto es que con cada entrega van mejorando lo visto en la anterior, y este es el caso de *MXGP3*. El uso del motor Unreal Engine 4 le dota de un apartado gráfico algo más convincente, con unas físicas optimizadas y una iluminación superior que, según las condiciones climatológicas y del terreno, puede afectar a la visibilidad del piloto. En cuanto a la parcela sonora, se ha empleado un nuevo sistema de grabación para ofrecer unos efectos sonoros lo más realistas posible. Una autenticidad que se mantiene en las opciones de personalización que ofrece, con 300 componentes oficiales (un 40% más de que en la entrega anterior) y más de 75 marcas y 12 patrocinadores reales. Si a todo ello le sumamos unas buenas sensaciones "sobre la moto", estamos ante una opción de lo más recomendable si te gusta esta disciplina.

VALORACIÓN. Los fans del motocross van a encontrar en *MXGP 3* una opción recomendable por opciones y sensaciones al pilotar.


NOTA 75



La oferta de modalidades de juego es variada, tanto para jugar en solitario como con tres amigos.







Gráficos en 4K (sólo en PS4 Pro), opción de jugar inclinando el Dual Shock 4 o uso de su altavoz son algunos de sus añadidos.

PS4 | SONY | PLATAFORMAS/PUZLE | YA DISPONIBLE | 19,99 €

LocoRoco Remastered

Once años después de su salida en PSP, *LocoRoco* se estrena en PS4 conservando toda su frescura en 4K. *LocoRoco* nos pone en la gelatinosa piel de unos bichitos redondos que no avanzan por sí mismos, sino que ruedan cuando inclinamos el escenario hacia la izquierda o la derecha. Sí que pueden saltar al pulsar los dos gatillos a la vez y podemos hacerlos más grandes y dividirlos. El objetivo es hacerlos llegar hasta la meta de cada nivel. Esta premisa se va complicando cada vez más en un desarrollo que sigue siendo muy divertido y que en PS4 cuenta con mejoras como jugar inclinando en Dual Shock 4.

VALORACIÓN. Un "plataformas" muy particular que sigue brillando en PS4 tanto estéticamente como a la hora de jugar. Los añadidos en PS4 suman.


NOTA 78



Polybius puede jugarse en la TV "normalmente", pero con PS VR brilla en todo su esplendor.

PS4 | LLAMASOFT | SHOOT´EM UP | YA DISPONIBLE | 16,99 €

Polybius

La legendaria recreativa que supuestamente provocaba alucinaciones en los 80 sirve como inspiración para este "mata-mata" que, aunque puede jugarse en la TV, es con PlayStation VR donde alcanza todo su potencial. *Polybius* es un "matamarcianos" de psicodélica ambientación con la particularidad de que progresamos hacia el fondo de la pantalla. El control es sencillo y los niveles son entretenidos, aunque en todo momento se nos bombardea con todo tipo de efectos en pantalla, colores brillantes, distorsiones, imágenes psicodélicas y BSO electrónica. Una experiencia que no gustará a todos...

VALORACIÓN. Un matamarcianos compatible con PS VR que, como experiencia audiovisual, es alucinante aunque pueda "abrumar" a algunos...


NOTA 76



Moldea tu mundo en función de las necesidades de las especies que quieras que vivan en él.

PS4 | BANDAI NAMCO | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 39,99 €

Birthdays: The Beginning

Hacer crecer un ecosistema es el objetivo de este juego de estrategia y gestión creado por Yasuhiro Wada (*Harvest Moon*). Empezamos con las formas de vida más simples (placton, algas...) y de nuestras decisiones dependerá qué especies sobreviven a nuestro medio y cuáles no se adaptan porque no cumplimos las condiciones para ello, en un desarrollo profundo y con tantas opciones y matices que, en pocas horas de juego, nuestro ecosistema no tendrá nada que ver con el de otros jugadores. La interfaz es sencilla y trae los textos en castellano. Pero para disfrutarlo es necesario echarle paciencia.

VALORACIÓN. **Un "god game" de colorida estética, sencilla interfaz y ricas opciones que disfrutarás mucho a poco que te guste la estrategia de gestión.**





Los combates, a medio camino entre el tiempo real y los turnos, no terminan de convencernos.

PS4/PS VITA | ACQUIRE | ROL | YA DISPONIBLE | 49,95 €

Akiba's Beat

Este sucesor de *Akiba's Trip: Undead and Undressed* sigue desarrollándose en Akihabara (de ahí su título). Dicho barrio ha sido invadido por representaciones físicas y oscuras de los miedos, anhelos y recuerdos de los ciudadanos, y además está sumido en un bucle temporal. Pero ahí están Asahi Tachibana y sus amigos para solucionarlo, en un desarrollo que podría haber dado mucho más de sí con una trama más inspirada, unas misiones más variadas, un sistema de combate más pulido y, sobre todo, un apartado gráfico más acorde con PS4. Si no existiese *Persona 5, Akiba's Beat* tendría un pase. Pero...

VALORACIÓN. **Un juego de rol con una ambientación atractiva de primeras que no se ve respaldada por el resto de aspectos. Y con textos en inglés.**









PlayStation VR es necesario para poder jugar y se controla mejor usando PS Move



***Bridge Crew* nos traslada hasta el puente de mando** de naves como la USS Aegis o la mítica USS Enterprise. Pero ahí se acaba la licencia. No esperéis ver al capitán Kirk ni escuchar la BSO...

EXCLUSIVO PlayStation VR

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 49,99 €

Star Trek Bridge Crew

Si siempre has soñado con pilotar una nave de Star Trek, ponte el visor de PS VR y prepárate para cumplir distintas misiones siendo capitán, ingeniero, piloto o artillero. Cada uno de estos puestos tiene su propia interfaz, que se controla mucho mejor con PS Move. Y su propio cometido: el piloto puede dirigir la USS Aegis y perseguir a los objetivos (con la mano izquierda se controla la nave y con la derecha, la potencia). El ingeniero controla la reparación, y redirige la potencia a los escudos, los motores o los "phasers". Y el artillero escanea objetivos y dispara rayos y torpedos (con puntería automática). Es vital que todos trabajen en equipo, y para eso está el capitán, que se dedica a las órdenes, comunicaciones y mapas. Es atractivo de primeras si lo juegas online con tres amigos, pero la propuesta pierde fuelle jugando en solitario. La campaña es corta y con un ritmo lento. Y los Viajes en curso aleatorios terminan siendo repetitivos y sosos. Echamos de menos algo más de "acción" o, simplemente, poder dar un paseo virtual por otras zonas de la nave. Y también querríamos haber compartido misiones con James T. Kirk o con Jean Luc Picard...

VALORACIÓN. **Aprovecha bien la "inmersión" de PS VR pero a los fans de Star Trek les terminará decepcionando cuando descubran lo poco que se puede hacer. Una licencia muy desaprovechada...**



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



Los zombis vuelven a ponernos las cosas muy difíciles gracias a esta nueva expansión.

PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 29,99€

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Zombies Chronicles

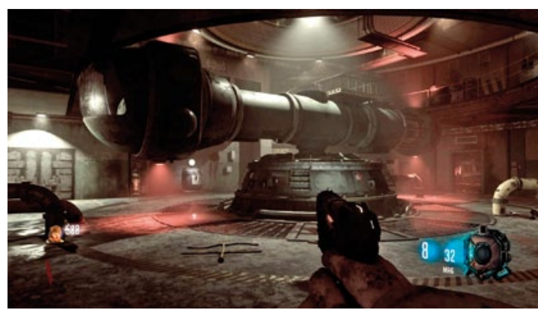
Los zombis son ya todo un clásico dentro de *Call of Duty* y son muchos los fans de la saga que disfrutan reventando hordas y hordas de muertos vivientes en este modo.

Este DLC es un homenaje a todos ellos, en especial a sus seguidores más fieles, ya que el principal atractivo de este complemento de *CoD Black Ops III* es la inclusión de 8 mapas clásicos de anteriores entregas de la serie. Con un aspecto gráfico mejorado, los elegidos son Nacht der Untoten, Verrückt y Shi No Numa (*CoD: World at War*), Kino Der Toten, Ascension, Shangri-la y Moon (*CoD: Black Ops*) y Origins, de *Call of Duty Black Ops II*. Además de disfrutar de un gran lavado de cara, estos mapas siguen funcionando a la perfección a día de hoy, y son capaces de ofrecer muchas horas de diversión tanto si los disfrutasteis en su momento como si es la primera vez que lo hacéis. Eso sí, recordad que para poder jugar en ellos debéis tener una copia de *CoD: Black Ops III*.

VALORACIÓN. El precio es un tanto elevado, pero si sois fans del modo zombi no os lo podéis perder.



Los 8 mapas incluidos son viejos conocidos de anteriores entregas de la saga, por lo que seguro que os resultan muy familiares.



La remasterización de los escenarios es bastante buena y todo luce de forma espectacular y se mueve con más fluidez que nunca.





PS4 | WARNER | LUCHA | YA DISPONIBLE | 39,99€

INJUSTICE 2

Pack Definitivo

Este completo pack amplía *Injustice 2* a su Edición Definitiva, lo que garantiza la llegada de 9 nuevos luchadores que se incorporarán próximamente y añade 3 aspectos exclusivos para Flash, Green Lantern y Supergirl.

VALORACIÓN. La mejor manera de asegurarse la experiencia completa de este genial juego de lucha.



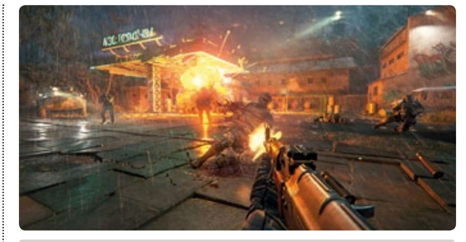
PS4 | WARNER | AVENTURA | YA DISP. | GRATIS

LEGO WORLDS

Actualización: Modo Sandbox

La primera gran actualización de *LEGO Worlds* incluye mejoras en la interfaz y añade el esperado modo Sandbox, que desbloquea todas las herramientas, ladrillos y objetos del juego para construir sin limitaciones.

VALORACIÓN. Ya no hay excusas para dejar volar vuestra imaginación en estas construcciones.



PS4 | CI GAMES | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

SNIPER GHOST WARRIOR 3

Actualización

Estos francotiradores ajustan su mira para ofrecer un enorme número de añadidos, entre los que destacan unos menores tiempos de carga, distintas mejoras gráficas y la eliminación de un gran número de "bugs".

VALORACIÓN. Esta actualización mejora de forma importante la experiencia. ¡No la dejéis pasar!



Monarch, el nuevo titán, puede absorber la energía de los enemigos para recargar su escudo.

PS4 | RESPAWN ENTERT. | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

TITANFALL 2

Monarch's Reign

Respawn Entertainment sigue brindando nuevas actualizaciones gratuitas a su título estrella, y en esta ocasión se ha marcado una de lo más completa. Monarch, un impresionante titán totalmente nuevo y con unas amplias capacidades destructivas, es el plato fuerte de este contenido descargable, que también añade una ejecución exclusiva (Now You See Me) y una versión remasterizada de Relic, uno de los mapas que más disfrutaron los seguidores del primer *Titanfall*. Por su parte, y ya como contenido de pago, llegan los aspectos Prime para los titanes Ronin y Tone.

VALORACIÓN. **Un nuevo soplo de aire fresco para este intenso shooter online. Y lo mejor de todo... ¡totalmente gratis!**



"Los Extranjeros" quieren eliminar toda presencia norteamericana en Bolivia.

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN/ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 14,99€

GHOST RECON WILDLANDS

Fallen Ghosts

La segunda expansión de *Ghost Recon Wildlands* nos presenta a "Los Extranjeros", un grupo de mercenarios que hacen que, a su lado, el cártel de Santa Blanca parezca un grupo de inocentes Boy Scouts. Acabar con esta peligrosa organización es el nuevo objetivo de los Ghosts en Bolivia, algo para lo que tienen que superar 15 nuevas misiones, que están plagadas de enemigos y retos de dificultad bastante elevada. Por suerte, y para equilibrar la balanza, este DLC también incluye 6 armas exclusivas y la posibilidad de subir nuestro personaje hasta el nivel 35, lo que posibilita acceder a las 9 nuevas habilidades disponibles.

VALORACIÓN. **15 misiones, 4 jefes a los que eliminar, armas y habilidades exclusivas... todo ello acompañado de una interesante y oscura historia. ¡Mola!**



Donovan y Lincoln son los protagonistas de la segunda expansión de Mafia III..

PS4 | 2K GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99€

MAFIA III

Piedras sin remover

John Donovan es el protagonista del segundo DLC de la Historia de *Mafia III*. Junto al incombustible Lincoln, al que manejamos una vez más, el ex-combatiente de la Guerra de Vietnam tiene que sacar lo mejor de sí mismo para acabar con Connor Alridge y su ejército de mercenarios. Así, esta historia alternativa nos insta a recorrer de nuevo la ciudad de New Bordeaux, que ahora cuenta con zonas exclusivas, e incluso a abandonarla por primera vez para visitar una misteriosa isla. Nuevos vehículos, armas y añadidos, como la posibilidad de solicitar un servicio de francotirador de apoyo, completan esta interesante expansión de *Mafia III*.

VALORACIÓN. **La historia, que profundiza en la relación entre Lincoln y Donovan, está muy cuidada, y destacan también las nuevas localizaciones del mapa.**

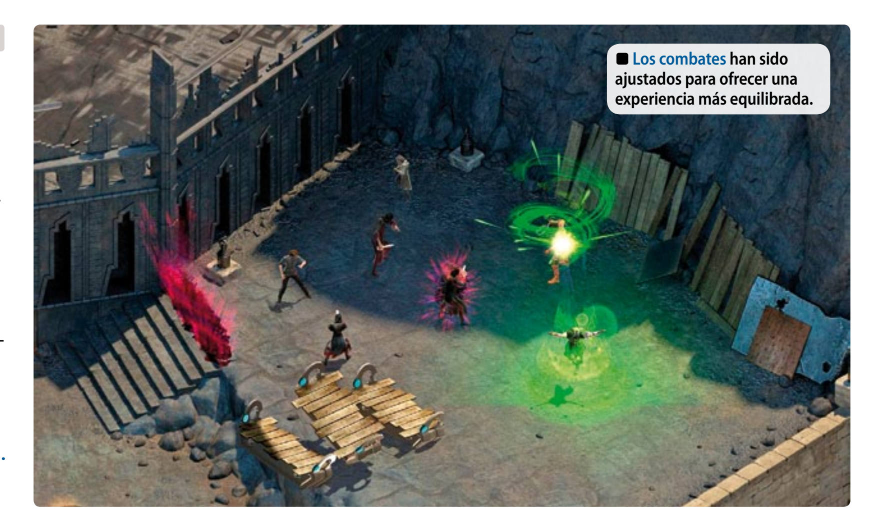
PS4 | TECHLAND | ROL | YA DISPONIBLE | GRATIS

TORMENT TIDES OF NUMENERA

Servant of the Tides

Comprender la compleja historia de este RPG no es una tarea al alcance de cualquiera, aunque ahora es un poco más sencillo gracias al Códice Voluminoso, la completísima enciclopedia que incluye este DLC. Pero esto no es todo. *Servant of the Tides* también añade a Oom, un misterioso y leal guardián que acompaña al Último Deshecho en todo momento y que parece estar conectado a "Las Mareas" de algún modo. Varias mejoras técnicas, como un rendimiento superior, y diferentes ajustes en elementos como los combates completan esta actualización.

VALORACIÓN. **El vasto y profundo universo de Numenera se beneficia de una amplia mejora en estabilidad y conocimiento.**

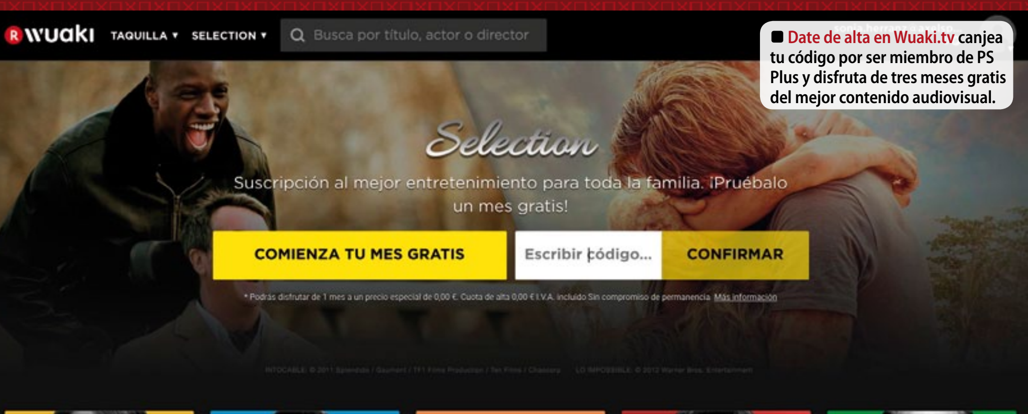


Los combates han sido ajustados para ofrecer una experiencia más equilibrada.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

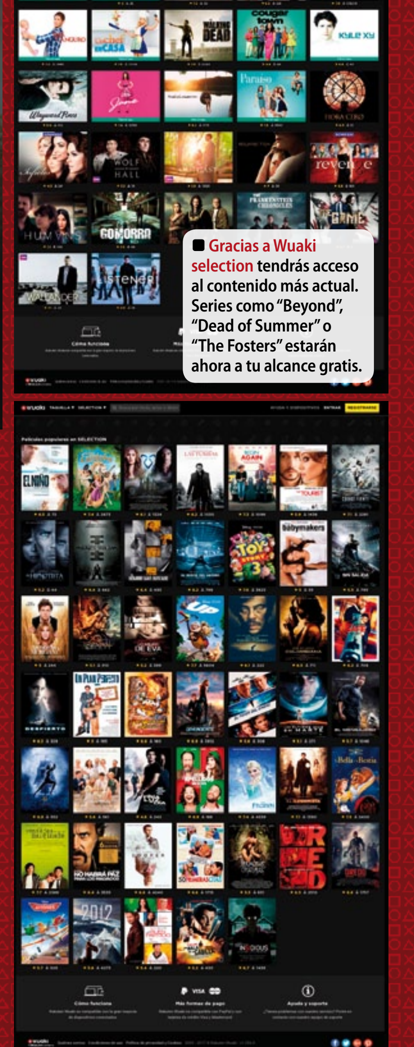
Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".



Date de alta en Wuaki.tv canjea tu código por ser miembro de PS Plus y disfruta de tres meses gratis del mejor contenido audiovisual.





Gracias a Wuaki selection tendrás acceso al contenido más actual. Series como "Beyond", "Dead of Summer" o "The Fosters" estarán ahora a tu alcance gratis.

¡REGALO DIRECTO! LLÉVATE TRES MESE GRATIS DE SUSCRIPCIÓN A **WUAKI SELECTION** SÓLO POR SER MIEMBRO DE PLAYSTATION PLUS

Disfruta del mejor contenido audiovisual en PS4

Los miembros de PlayStation Plus estamos de enhorabuena, ya que podemos obtener tres meses gratis de suscripción a Wuaki Selection. Gracias a PlayStation Plus Rewards, y sin tener que pagar un solo euro más, podremos disfrutar del mejor contenido audiovisual en nuestra PS4: desde cine para toda la familia, clásicas y modernas, hasta series y contenido exclusivo traído directamente de USA.

Como ya sabréis, Wuaki selection es un servicio de vídeo bajo demanda que nos permite disfrutar de cientos de horas del mejor entretenimiento con toda la familia, sin límite de visionado ni caducidad. Con la cuota mensual de Wuaki Selection tendrás acceso a todo el contenido donde y cuando tú quieras y sin compromiso de permanencia. Y es que tu suscripción a Wuaki Selection te permite visionar pelis o series en cualquier dispositivo que tengas enlazado, además de en PS4. Para conseguir tres mese gratis de este servicio, sólo tienes que acceder a **playstationplus.es**, identificarte como miembro de PS Plus y obtener tu código. Luego, date de alta en Wuaki (es.wuaki.tv), canjea tu código y listo. ¡Acuérdate de descargar la aplicación gratuita de Wauki.tv desde PS Store! Para más información vista: **www.playstationplus.es**

JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 39,99 € | SHOOT'EM UP

KILLING FLOOR 2

Una terrible pandemia ha convertido en monstruos a los habitantes de Europa y nos toca coger las armas para limpiar las calles… Por suerte, puedes jugar con cinco amigos, aunque si lo tuyo no es cooperar, también ofrece modo competitivo para 12 jugadores.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Durante el mes de junio y julio, si eres usuario de PlayStation Plus, podrás obtener gratis 3 meses de suscripción a Wuaki Selection, además de un 10% de descuento adicional si compras online material deportivo en DeporVillage, hasta 8 euros de ahorro en tus compras en GAME... ¡8 atractivas ofertas que puedes consultar en www.playstationplus.es



SUSCRIPCIÓN DE TRES MESES:
A Wuaki Selection, con acceso a las mejores series y películas sólo por ser miembro de PlayStation Plus.



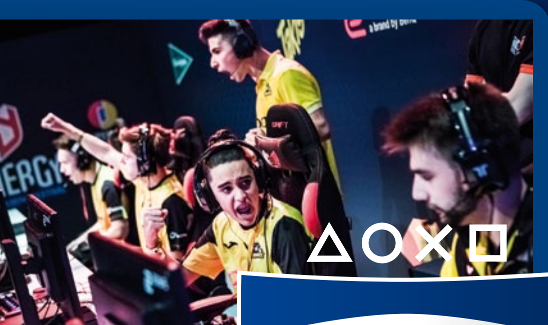
DISFRUTA DE 8€ PARA TU PRIMER TRAYECTO:
Si nunca has disfrutado de este servicio de coches con conductor, ahora tienes una buena excusa.



10% DE DESCUENTO ADICIONAL
En tus compras online, que se suma al 40% de descuento que actualmente ofrecen.



Los ganadores del PS Plus Challenge competirán en las finales presenciales de Gamergy.



LA FASE ONLINE DEL TORNEO YA HA CONCLUIDO

Todavía puedes competir en las finales presenciales de Gamergy

Como sabéis, Liga PlayStation puso en marcha el PS Plus Challenge, un desafío que consta de una serie de torneos clasificatorios que dan acceso a las finales presenciales que se celebrarán en Gamergy, el evento de eSports más importante de España. Los últimos torneos se han celebrado entre finales de mayo y principios de junio y los campeones de cada uno de los juegos ya tienen asegurada la plaza en la fase final, además de viaje, alojamiento y abono Premium a la feria, cortesía de PlayStation España.

Si te has quedado fuera, no te preocupes, que aún tienes una posibilidad de codearte con los mejores. Puedes consolarte con la experiencia y el oro que has obtenido sólo por participar en el desafío, y que te permite acceder a premios directos desde la plataforma online de Liga PlayStation, pero si eres de los que quieren más... ¡atento! Durante la celebración de la Gamergy, que será en la Feria de Madrid (IFEMA) del 23 al 25 junio, podrás apuntarte a los torneos presenciales y clasificarte para la final. ¡Y merecerá la pena!
La séptima edición de Gamergy será la más grande y tendrá el mayor bote de la historia: las distintas competiciones repartirán más de 150.000 € en premios. Las entradas ya están a la venta, así que si eres un apasionado de los eSports, no te pierdas la cita. Y menos, si te has quedado con la espinita de competir en PlayStation Plus Challenge. Visita la página de Liga PlayStation para que no se te escape ningún otro desafío...

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tiendas físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PS4 | 16,99 € | AVENTURA GRÁFICA

LIFE IS STRANGE

Esta aventura gráfica fue una de las grandes sorpresas de 2015. Su absorbente trama, en la que debemos resolver una misteriosa desaparición viajando el tiempo y alterando acontecimiento y su emotivo y personal desarrollo son las claves de su éxito.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¿Todavía no eres miembro de PS Plus?

Pues aquí tienes el empujoncito que te hacía falta para unirte a la comunidad de usuarios de PlayStation Plus. Y es que si este mes te unes a PS Plus durante 12 meses te llevarás totalmente gratis el juego *Star Wars Battlefront.* ¿A qué esperas?



LOS MEJORES **JUEGOS DE LUCHA** SE ENFRENTAN EN UN TORNEO SIN IGUAL

A TORTAS EN PS4

Ya os lo habíamos avisado. 2017 es un año que prometía grandes alegrías para los fans de los juegos de lucha y esta comparativa sólo viene a confirmarlo con sagas consagradísimas que dan lo mejor de sí en PS4. ¡Que empiece el combate!

ANALIZAMOS:

- BlazBlue Central Fiction
- Guilty Gear Xrd Rev2
- Injustice 2
- Mortal Kombat XL
- Samurai Shodown VI
- Street Fighter V
- Tekken 7
- The King Of Fighters XIV



■ Peleas en 2D con el sistema de lucha más exigente que verás en PS4.




PARA FANÁTICOS DE LA LUCHA **EXIGENTES**

BlazBlue Central Fiction




Formato: **PS3, PS4**
Desarrollador: **ARC SYSTEM WORKS**
Editor: **BADLAND GAMES**
Precio: **39,99 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2**
Textos: **INGLÉS**
Voces: **INGLÉS/ JAPONÉS**

Entrega tras entrega, la saga *BlazBlue* se ha ido convirtiendo en la alternativa más "pro" por su exigente jugabilidad y complejo sistema de control.

SISTEMA DE JUEGO. Nacido a la sombra de *Guilty Gear*, primer gran éxito de Arc System Works, la saga *BlazBlue* se ha ido convirtiendo poco a poco en la opción más "pro" entre los aficionados a la lucha. En esta cuarta entrega no hay técnica que no esté representada en el juego: combos, golpes especiales, "juggles" y combos aéreos, doble salto, potenciar al personaje, barra de defensa... Hay hasta estados condicionantes que se activan si somos muy defensivos o muy atacantes. Una delicia para cualquier amante del género, aunque en el lado negativo tenemos su gran exigencia y complejidad. No está al alcance de un jugador inexperto.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. *BlazBlue Central Fiction* presenta un abanico de opciones espectacular, con Modo Historia (con sus secuencias de anime correspondientes), Speed Star (un Time Attack), modo Desafío (para aprender los combos), el original Grim of Abyss (un Survival en el que podremos ir mejorando cada característica del personaje...), tutoriales, online...

APARTADO TÉCNICO. Sprites en 2D para un apartado gráfico que no ofrece un salto con respecto a los anteriores. El guitarreo y las voces en japonés le aportan autenticidad.

■ Naoto Kurogane es uno de los 35 luchadores en total disponibles (incluyendo los de los DLC).

VALORACIÓN: MUY BUENA

No encontrarás un juego de lucha más exigente, aunque eso deja a *Central Fiction* fuera del alcance de muchos jugadores.



■ Es uno de los mejores juegos de lucha de PS4 aunque no tenga tanto "nombre" como otros.




MEJORANDO **LO PRESENTE** UNA VEZ MÁS

Guilty Gear Xrd Rev2



Formato: **PS4**
Desarrollador: **ARC SYSTEM WORKS**
Editor: **BADLAND GAMES**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: **1-2**
Jug. online: **2**
Textos: **INGLÉS**
Voces: **INGLÉS/ JAPONÉS**

Parecía difícil mejorar la "técnica de lucha" de *Guilty Gear Xrd Revelator*, pero los muchachos de Arc System Works lo han logrado con esta actualización.

SISTEMA DE JUEGO. Cinco botones de ataque: puñetazo, patada, golpe rápido, golpe fuerte y Dust (ataque que proyecta al enemigo hacia atrás o hacia arriba para que podamos hacer combos). La barra Burst (para cortar cualquier ataque o combo del rival) y la de Tensión (para ataques especiales) también les sonarán a los fans la saga. Además repiten técnicas como el Roman Cancel (para detener cualquier movimiento que efectuemos) o el Instant Kill (un ataque "todo o nada" que, sacrificando la barra de Tensión, acaba con tu oponente si se ejecuta correctamente). Es brutal.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Prácticamente los mismos que en *Revelator* pero con matices. Vuelve a ofrecer el modo Historia a base de secuencias de video (no es jugable) con un nuevo epílogo pero sigue estando en inglés... Los Episodios de cada luchador sí son jugables y el modo M.O.M. nos permite personalizar luchadores, con más objetos. Y el online va de lujo.

APARTADO TÉCNICO. Buen diseño de personajes y escenarios y combates muy fluidos. Eso sí, muy similar al de *Revelator.*

■ 25 luchadores ofrece *Rev2*, sólo dos más de los que tenía *Revelator* (Answer y Balken).

VALORACIÓN: EXCELENTE

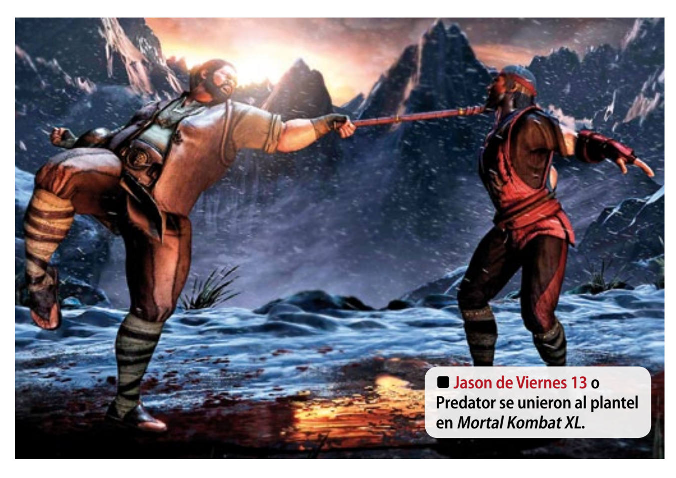
Aunque tenga menos "fama" que un *Tekken* o un *Street Fighter*, estamos ante uno de los mejores juegos de lucha de PS4.



Los personajes más famosos de DC vuelven a limar asperezas en otro brutal juego de lucha.







Jason de Viernes 13 o Predator se unieron al plantel en *Mortal Kombat XL*.





SUPERTORTAZOS EN UN JUEGO DE LUCHA COLOSAL

Injustice 2



Formato: **PS4**
Desarrollador: **NETHERREALM STUDIOS**
Editor: **WARNER**
Precio: **69,95 €**
Jugadores: 1-2 · Jug. online: 2 · Textos: Castellano · Voces: Inglés

Si te gustan los personajes de DC Comics, vas a alucinar con este juego de lucha. Y si no, pues también, a poco que te atraiga este género.

SISTEMA DE JUEGO. Su sistema de control consta de tres botones de ataque (fuerte, medio y débil), más un cuarto que desata la habilidad especial de cada personaje. La barra de energía que se va rellenando con cada golpe ofrece distintos usos, desde potenciar distintos movimientos hasta posibilitar, cuando está llena, un devastador golpe especial.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. El modo Historia continúa la trama del anterior y ofrece unos 50-70 combates en los que manejaremos a distintos personajes (a veces hay que elegir). Luego tenemos el Multiverso, que ofrece varios torneos cada uno con sus propios condicionantes que se van reseteando y que ofrecen diversión casi infinita. Y luego tenemos el online, que ofrece desde partidas igualadas hasta la opción de crear gremios con amigos y enfrentarnos a retos en común. Todo ello nos dejará recompensas en forma de ítems que modificarán los atributos de nuestros luchadores.

APARTADO TÉCNICO. Y todo regado con un apartado técnico magistral, con fluidos combates a 60 fps, luchadores perfectamente detallados y flipantes secuencias (las de los supergolpes pueden acabar cansándonos).

Harley Quinn es uno de los 28 héroes y villanos de DC Comics incluidos de serie (habrá más).

VALORACIÓN: EXCELENTE
Un juego de lucha tan "super" como los personajes que lo protagonizan. Te conquistará seas o no fan de DC Comics.

"KOMPLETO" E **IMPRESCINDIBLE**

Mortal Kombat XL



Formato: **PS4**
Desarrollador: **NETHERREALM STUDIOS**
Editor: **WARNER**
Precio: **59,99 €**
Jugadores: 1-2 · Jug. online: 2 · Textos: Castellano · Voces: Inglés

Mortal Kombat X es uno de los mejores juegos de lucha de PS4 que en su edición XL llegó enriquecido con el contenido de los DLC posteriores.

SISTEMA DE JUEGO. Cuatro botones (uno para cada extremidad) y un quinto para cubrirse. Los combos correctamente ejecutados y los distintos movimientos especiales de cada luchador son la base, a la que hay que sumar los agarres y la barra de especiales que sirven para potenciar nuestros golpes o para desencadenar el devastador ataque "X-Ray". También hay una barra de esfuerzo que marca el cansancio de nuestro luchador al realizar ciertos movimientos (se rellena al instante). Además, cada luchador tiene tres estilos de combate. Y no nos olvidamos de los brutales "fatalities".

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Tenemos combates sueltos, Desafíos de Suerte, Entrenamiento y un modo Historia coral con cerca de 50 combates. Y luego están las Torres Vivientes, con retos que van actualizándose con modificadores aleatorios. Y la Krypta, ahora con "sabor aventurero". Hay juego para rato, online y offline.

APARTADO TÉCNICO. Su puesta en escena es francamente espectacular, con combates muy fluidos y una BSO y efectos más que notables acompañando. Y con voces en castellano (eso sí, unas mejores que otras).

Sub-Zero es uno de los 33 luchadores que viene incluidos en esta edición "kompleta".

VALORACIÓN: EXCELENTE
Tenerlo ya en tu estantería y haberlo exprimido a tope es la única razón por la que no te recomendaríamos *Mortal Kombat*.



Hay algunos clásicos de los recreativos en PS Store *SSVI* es uno de ellos.

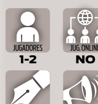




UN CLÁSICO DE LOS **RECREATIVOS** EN TU PS4

Samurai Shodown VI

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SNK PLAYMORE**
Editor: **SNK PLAYMORE**
Precio: **14,99 €**



Jugadores: **1-2** · Jug. online: **NO** · Textos: **INGLÉS** · Voces: **INGLÉS**

Tras su estreno en los salones recreativos japoneses en 2005, tuvo una versión para PS2 que en su día no llegó aquí pero que hace unos meses llegó a PS Store.

SISTEMA DE JUEGO. Los luchadores de esta mítica saga de SNK portan armas, lo que condiciona en gran medida las peleas. Presenta tres botones de ataque con arma (fuerte, medio y débil), además de un cuarto para la patada y un quinto que nos permitirá realizar un movimiento evasivo especial. Además podremos seleccionar una opción entre distintas barras de poder (denominadas Spirits) con distintos usos. Y durante los combates nos arrojarán diferentes ítems, tanto ofensivos como defensivos, que, bien utilizados, pueden decantar el "round" hacia un lado o hacia otro.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES: Incluye TODOS los personajes de la saga, además de 4 luchadores que se estrenan en esta entrega: Sugoroku, Ochamaro, Andrew e Iroha (un total de 28). Un buen elenco de personajes que contrasta con su austeridad en modos de juego (Arcade, versus y poco más). Por no tener, no tiene ni opciones online.

APARTADO TÉCNICO: El "pixel art" de las creaciones de SNK aún puede notarse aquí, aunque lógicamente le pesan los años y no puede compararse al resto de rivales dado que es el juego de 2005 "tal cual".

Haohmaru es uno de los 28 luchadores que ofrece. Incluso es posible manejar mascotas.

» VALORACIÓN: BUENA

Un clásico de los salones recreativos al que le pesan los años, pero los más talluditos se alegrarán de poder jugarlo en PS4.



***Street Fighter V* ofrece una puesta en escena** sencillamente espectacular.





COMO EL BUEN VINO, **MEJORA** CON EL TIEMPO

Street Fighter V

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **39,99 €**

Jugadores: **1-2** · Jug. online: **2-8** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

Tras un arranque flojo por su falta de contenido, las actualizaciones han logrado que la última entrega del decano de la lucha se acerque lo que se esperaba de él.

SISTEMA DE JUEGO. Vuelve a apoyarse en los mimbres clásicos de la serie: combates en 2D, 6 botones de ataque y repiten muchos de los ataques característicos (aunque algunos hayan variado ligeramente su rendimiento). La verdadera innovación de esta entrega está en la barra V-Gauge, gracias a la que podremos lanzar contras más efectivas, movimientos rápidos llamados V-Skills o desencadenar el V-Trigger, un estado especial que mejora al luchador temporalmente.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. *SFV* arrancó con 16 personajes inicialmente, una cifra que ya ha subido hasta los 25. Salió también con escasas modalidades de juego para un solo jugador (aunque no faltaron los típicos Entrenamiento y Supervivencia), que también se han aumentado con inclusiones posteriores como un modo Historia. Aún así *SFV* no puede compararse en este sentido a otros juegos como *MK XL* o *Injustice 2*. Lo apuesta todo al online, un terreno donde da lo mejor de sí.

APARTADO TÉCNICO: SFV cuenta con personajes brillantemente animados y gran fluidez. Y ofrece guiños como "remixes" de temas musicales clásicos. Entra por los ojos.

Ryu vuelve a encabezar un "roster" de luchadores que ha ido creciendo hasta los 25.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Aunque su oferta en modos de juego sigue siendo escasa, a la hora de jugar *Street Fighter V* sí está a la altura de los grandes.





Tekken 7 ofrece un total de 38 luchadores si contamos a Eliza, de regalo si lo reservaste.





VUELVE EL **TORNEO** DEL PUÑO DE HIERRO

Tekken 7

Formato: **PS4**
Desarrollador: **TEKKEN PROJECT**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **69,99 €**
Jugadores: 1-2 · Jug. online: 2 · Textos: Castellano · Voces: Inglés

Ocho años después de la última entrega numerada, la serie *Tekken* se estrena en PS4 demostrando que sigue estando a la altura de los mejores del género.

SISTEMA DE JUEGO. Combates con un desarrollo en tres dimensiones que vuelven a apostar por el esquema clásico de la saga: cuatro botones de ataque (cada uno se corresponde con una extremidad) que se ven potenciados con el llamado Rage System. Cuando nos queda poca vida, nuestro luchador entra en modo Rage (furia), en el que sus golpes hacen más daño y podemos ejecutar ataques únicos, como el llamado Rage Art, que puede quitar hasta un tercio de la salud del rival. Y también se incorporan los Power Crush, ataques que no se detienen aunque seamos golpeados, si bien nuestra barra de vida sí se verá afectada.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Destaca un modo Historia coral (aunque centrado en las disputas "familiares" del clan Mishima) al que se suman otros modos como Versus, Arcade, Búsqueda del Tesoro (en el que ganamos dinero e ítems para personalizar la estética de los luchadores) o una opción compatible con PlayStation VR absolutamente anecdótica. Y luego queda el online.

APARTADO TÉCNICO. Muy bien en líneas generales, pero no es revolucionario ni tan espectacular como *Injustice 2,* algo que se nota en los modelos y en la falta de detalle de algunos escenarios. Incluye la BSO de todas las entregas.

Kazuya luchará contra su padre Heihachi Mishima en un combate final con invitados de lujo como la matriarca del clan Kazumi o Akuma de la saga *Street Fighter.*

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Un excelente juego de lucha que encantará a los fans de la saga y el género. Pero no ofrece grandes novedades en ningún sentido.



KOF XIV ofrece hasta 50 luchadores, la cifra más alta de la comparativa.





UN **REGRESO** POR TODO LO ALTO

The King of Fighters XIV

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SNK**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **34,95 €**
Jugadores: 1-2 · Jug. online: 2-12 · Textos: Castellano · Voces: Inglés

La mítica saga de SNK se estrenó en PS4 con un renovado aspecto gráfico, cincuenta personajes y una jugabilidad que enamorará a los fans del género.

SISTEMA DE JUEGO. Los nuevos movimientos Climax son vitales en estas peleas por equipos de tres luchadores. Requieren tener tres barras de súper (o dos y estar "potenciado") para poder ejecutarlas y restan una gran cantidad de energía al oponente. También son clave los combos Rush, que permitirán a cualquier jugador, independientemente de su experiencia, crear sencillos combos (aunque no excesivamente dañinos) pulsando únicamente el puño débil. Para los más expertos, se han añadido nuevas opciones de "cancels" para diversos ataques. Y es posible unir ataques especiales, súper y Climax en el mismo combo.

MODOS DE JUEGO Y OPCIONES. Además de 50 personajes (el plantel más elevado de toda la comparativa), trae otras opciones, como una gran galería de ilustraciones, modo Misión y una modalidad online en la que pueden participar hasta doce jugadores simultáneos

APARTADO TÉCNICO. Aunque la jugabilidad sigue siendo 2D, los gráficos son ahora en 3D. Gráficamente no puede compararse a un *SFV,* pero labor en el aspecto visual es encomiable (4 diseñadores han creado 50 personajes logrando mantener el espíritu de la saga con movimientos, posturas y gestos muy reconocibles) pese a que algunas animaciones son algo artificiales.

KOF XIV vuelve a plantear combates por equipos de 3 vs. 3 que harán las delicias de los fans.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Si te gusta la lucha, deberías darle una oportunidad a *KOF XIV.* Pero si además te gusta las saga, no deberías perdértelo.

CONCLUSIONES

Pocas veces nos ha costado tanto decidir las posiciones del ranking como en esta comparativa de juegos de lucha. Con absolutamente todos los contendientes de este singular torneo te lo vas a pasar en grande a poco que te guste el género.

Pero sólo podía ganar uno y en esta ocasión nos hemos decantado por *Injustice 2*. Creemos que es el juego más completo y con mejor oferta en opciones y modalidades de juego, tanto si buscas jugar en solitario como si quieres disfrutarlo online, con o contra amigos. Además, es el que luce el apartado gráfico más puntero, aprovechando como ningún otro las posibilidades de PS4 Pro. Y con el atractivo añadido de contar con los carismáticos personajes de DC Comics (bueno, unos más que otros). Muy cerca se queda *Tekken 7*. El esperado regreso de este mito de la lucha en PlayStation nos deja un excelente juego que hará las delicias de los fans y que no decepciona en ningún apartado... ni tampoco sorprende. Es un juego grandioso, sí, y mantiene todo lo bueno de la saga... pero es cierto que, aún con sus novedades, deja un regusto a "esto ya lo hemos jugado". A muchos esto no les importará lo más mínimo, pero si buscas un juego de lucha "moderno", en nuestra opinión *Injustice 2* es mejor elección.

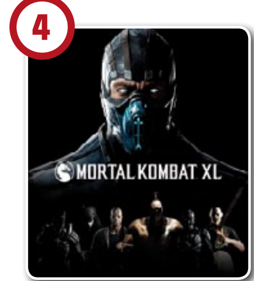
En un más que merecido tercer puesto situamos a *Guilty Gear* *Xrd Rev2*, sin duda uno de los mejores y más profundos juegos de lucha de PS4. Puede que tenga menos "nombre" que otros y tal vez no sea tan accesible como ellos. Pero los verdaderos fans de este género sabrán apreciar el grandísimo trabajo de Arc System Works en la entrega más "redonda" y pulida de esta saga. Y hablando de ediciones "redondas", en los puestos altos de este ranking tenemos que colocar también al "kolosal" *Mortal Kombat XL*. Suponemos que ya lo tendrás, pero si no es así, deberías plantearte comprarlo YA. Pocos juegos de lucha hay más completos y duraderos para disfrutarlos tanto en solitario como en compañía.

El quinto *Street Fighter* "numerado" ocupa el quinto lugar. Como juego de lucha nos encanta y su puesta en escena es espectacular como pocas. Pero aunque mediante actualizaciones ha ido paliando la falta de contenido con la que fue lanzado (su gran losa), sigue bastante por detrás de otros en lo que a duración y modos de juego se refiere. Por detrás tenemos otro esperado y, esta vez sí, triunfal regreso de otra saga legendaria como es *KOF*, con su típica propuesta por equipos. El séptimo puesto es para *BlazBlue Central Fiction*, otro fenomenal juego de lucha de Arc System Works que, eso sí, no es para todos los públicos debido a su alto nivel de exigencia. Cierra la comparativa *Samurai Shodown VI* como representante de los juegos de lucha "antiguos" que podemos recuperar gracias a PS Store.

















	CARACTERÍSTICAS GENERALES								CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS								COMPONENTES DE JUEGO								
	Modos de juego	Nº de luchadores	Nº de escenarios	Opciones online	Compatible con PlayStation VR	Contenido descargable	Duración	VALORACIÓN	Diseño de luchadores	Animaciones	Escenarios	Efectos gráficos	Secuencias de vídeo	Banda Sonora	Efectos de sonido	VALORACIÓN	Desarrollo de los combates	Nº de botones de ataque	Bloqueo básico	Barra de especiales	Movimiento final	Personalización de luchadores	Escenarios con elementos interactivos	VALORACIÓN	TOTAL
BlazBlue Central Fiction	10	35	60	MB	No	Sí	E	E	B	MB	B	E	B	E	MB	MB	2D	4	Dirección	Sí	No	No	No	MB	MB
Guilty Gear Xrd Rev2	5	25	22	E	No	Sí	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB	2D	5	Botón	Sí	Sí	Sí	No	E	E
Injustice 2	8	28	12	E	No	Sí	E	E	E	E	E	E	E	E	MB	E	2D	4	Dirección	Sí	No	Sí	Sí	E	E
Mortal Kombat XL	6	33	26	MB	No	No	E	E	E	E	E	MB	E	MB	E	E	2D	4	Botón	Sí	Sí	No	Sí	E	E
Samurai Shodown VI	2	28	11	M	No	No	B	B	MB	B	B	B	M	B	MB	B	2D	4	Botón	Sí	No	No	Sí	B	B
Street Fighter V	4	25	19	MB	No	Sí	MB	MB	E	E	MB	E	B	MB	E	E	2D	6	Dirección	Sí	No	No	No	B	MB
Tekken 7	7	38	20	MB	Sí	Sí	E	E	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	MB	3D	4	Dirección	Sí	No	Sí	No	MB	E
The King of Fighters XIV	5	50	21	MB	No	Sí	MB	MB	MB	R	MB	MB	B	MB	MB	MB	2D	4	Dirección	Sí	No	No	Sí	E	MB



eSpor

LOS DEPORTES DEL

Los deportes electrónicos crecen sin parar, tanto en España como fuera de nuestras fronteras. Es un fenómeno imparable y os vamos a contar todo: su origen, las ligas actuales, datos curiosos...

Competir contra otros jugadores siempre ha sido uno de los motivos del éxito de los videojuegos. Picarnos con nuestro mejor amigo, nuestro hermano... para ver quién conseguía la mayor puntuación en un determinado juego o por hacerle un sonrojante "perfect" en un juego de lucha, por ejemplo, es buena parte de la salsa de los videojuegos. Los salones recreativos de los años 80 y los 90 se convertían en arenas de lucha improvisadas en las que medir nuestras habilidades con el joystick frente a otros. El éxito de aquellas propuestas era tan tremendo que no tardaron en llegar las máquinas recreativas interconectadas, que nos permitían competir, en tiempo real, frente a otros jugadores allí presentes, generalmente en juegos de conducción. Sin embargo, no dejaban de ser pachangas improvisadas.

El primer torneo de videojuegos tuvo lugar en la Universidad de Stanford en EE.UU. Los jugadores competían en el videojuego *Spacewar!* Como os podréis imaginar, dada la ausencia de Internet o de las conexiones de red locales, las competiciones, que también se dieron en juegos como *Space Invaders*, *Pac-Man*, *Donkey Kong*, *Centipede*, *Tetris*... se limitaban a juntar en una misma sala a montones de habilidosos jugadores que luchaban por obtener la mejor puntuación en cada uno de los juegos (aquellas míticas listas de High Score en las que inscribíamos nuestras iniciales al terminar una partida). Puede parecer que hablamos de unos tiempos muy lejanos, casi olvidados, en los que la importancia de estos récords no se debería comparar con la repercusión de los torneos actuales, pero no es del todo cierto. Las audiencias de hoy en día son apabullantes, pero no olvidemos que, durante los años 80, los mejores jugadores aparecían en revistas tan prestigiosas como Time, formaban parte del equipo nacional de videojugadores de EE.UU. y eran tratados como estrellas en su ámbito. Aquellas historias incluso han dado para documentales tan exitosos como *The King of Kong*, han inspirado películas como *Píxels* y *El último Starfighter* o novelas como *Armada*, del genial y experto en juegos Ernest Cline. Jugar a videojuegos y dominar los ordenadores, aunque ya estigmatizaba a los jóvenes como "frikis", también levantaba mucha admiración en algunos sectores y algunos pioneros supieron ver el potencial que podían ofrecer aquellos marcianitos.

Durante los años 90, shooters como *Quake* o *Unreal Tournament* fueron los verdaderos protagonistas de las competiciones. Los chavales de aquella época nos dedicábamos a montar el "chiringuito" en casa de los amigos, juntando varios ordenadores para disfrutar de partidas multijugador con conexión local. Toda esa fiebre desembocó en las míticas Campus Party, ferias que se

Las competiciones de videojuegos siempre han despertado interés. Actualmente, cuentan con millones de seguidores.

■ El primer torneo de videojuegos se celebró en 1972 en la Universidad de Stanford con una versión modificada de *Spacewar!* para 5 jugadores.

■ Los bares y salones recreativos de los 80 se llenaban de competiciones, como ésta de *Space Invaders*.

rts
FUTURO

organizaban por toda España para reunir a miles de aficionados a este tipo de partidas, entre otras "frikadas". A mitad de la década de los 90 se impusieron las partidas online a través de Internet, aunque el gran salto en eSports se ha dado en los últimos años. Corea del Sur ha sido el país precursor en la retransmisión de los eSports, el aumento de la retribución monetaria para los ganadores o el seguimiento y retransmisión de las competiciones para miles de espectadores. Durante años, nos parecía la típica "marcianada" de los asiáticos y muchos aseguraban que eso jamás llegaría a verse por estas latitudes. Nada más lejos de la realidad.

Competir con otros jugadores siempre ha sido un ingrediente básico en la receta del éxito de la industria y eso son los eSports.

Plataformas como Twitch, por supuesto, también han tenido mucho que ver en la expansión de los deportes electrónicos, que no han parado de crecer desde hace años. La cantidad de torneos, ligas y competiciones a nivel mundial es bestial. Muchos juegos crean sus propias competiciones, algunos estudios desarrolladores y, sobre todo, las compañías editoras, también han creado sus propias plataformas de eSports, pero las dos grandes ligas en nuestro país, a día de hoy, son la ESL (Electronic Sports League) y la LVP (Liga de Videojuegos Profesional). Millones de fans siguen con mucho interés las actuales competiciones y el mundillo, según las previsiones, crecerá exponencialmente en el futuro.



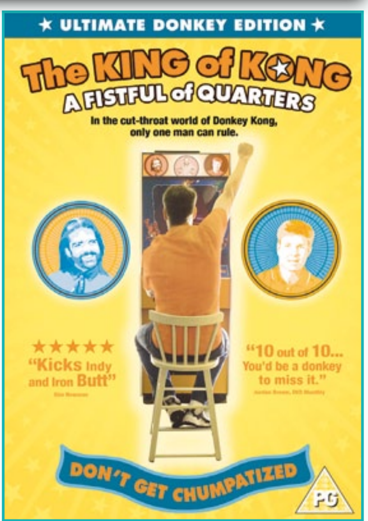
■ Las competiciones presenciales en Corea del Sur llenaban estadios cuando aquí ni hablábamos del tema.



■ Los mejores jugadores de los 80 alcanzaron tanta fama que aparecieron en la revista Time y otras muchas.



■ El perfil de los mejores jugadores, entre los que se encontraba el mítico Bill Mitchell, también aparecía en las revistas, junto con la recreativa de sus amores.



■ El documental *The King of Kong* repasaba la historia del campeón de Donkey Kong, Bill Mitchell, y el intento de un aspirante por arrebatarle el trono.

LAS COMPETICIONES



Las finales presenciales de algunos juegos de la ESL reúnen a miles de personas en un recinto.



Los jugadores profesionales son estrellas del panorama, como los futbolistas de grandes equipos.



ELECTRONIC SPORTS LEAGUE

La plataforma más importante del mundo, y la más antigua a nivel internacional, genera las mayores audiencias, los premios más suculentos y cuenta con una legión de fans que crece día a día.

Todo comenzó en 1999 en un cibercafé de Gotemburgo. Benjamin Reichert, exfutbolista profesional, participaba en un torneo de uno de los juegos pioneros de los eSports, *Quake*. A la cita también asistieron sus padres y su hermano. Cuando Benjamin quedó segundo, sus padres se alegraron tanto como cuando marcaba goles, así que su hermano Raif lo vio claro: había que crear un negocio que girara en torno a esto de las competiciones de videojuegos. Así, fundó la Electronic Sports League en el año 2000, readaptando el formato de la Deutsche Clanliga, la liga de clanes alemana. Comenzaron su andadura con una liga online (con servidores alquilados) y una revista de videojuegos. La gente no creía, en aquellos años, que la idea pudiese tener éxito, pero 17 años después podemos decir sin miedo a fallar que se equivocaron profundamente.

La ESL actualmente tiene tres grandes categorías en nuestro país. ESL Open, en la que puede participar todo el mundo, como jugadores aficionados, y generalmente no hay premios (si los hay son pequeños). En ESL Major nos pueden exigir ciertos requisitos o un nivel de habilidad concretos para entrar, tienen premios y dan acceso a la siguiente categoría, la ESL Pro, a la que se entra mediante clasificaciones, con un número de jugadores limitados y que ofrece los mejores premios. Algunas competiciones nos obligan a estar dados de alta en ESL Premium, un servicio que cuesta 3 euros al mes. No todos los juegos cuentan con ligas profesionales o "major". Algunos son sólo para amateurs. Muchas de las grandes competiciones se juegan en PC, como los míticos *League of Legends*, *Counter Strike: Global Offensive*, *Hearthstone*, *World of Tanks* o *DOTA 2*, entre otros. Aún así, la presencia de PlayStation 4 es cada vez mayor, como podéis comprobar en el cuadro de la derecha.

En las competiciones Open nos dedicamos a practicar. En las Major podemos obtener acceso a las finales Pro de algunos juegos, como *Injustice 2*, por ejemplo, que se acaba de unir a la ESL. Si ganamos el torneo Major nos dan 500$, merchandising y una plaza en la final presencial europea. Además, algunos patrocinadores, como Carrefour, organizan competiciones amateur para que todos nos podamos sentir como auténticos jugadores profesionales. Así, este año han organizado un torneo de *FIFA 17* y *NBA 2K17* con 6 semifinales presenciales y una gran final en Madrid (podéis ver los datos y los premios que recibieron los ganadores en el cuadro de la derecha). La ESL está en constante evolución y algunos juegos desaparecen del plantel de competiciones para dejar paso a nuevos título en función de las audiencias que reciben los enfrentamientos y de los patrocinadores.



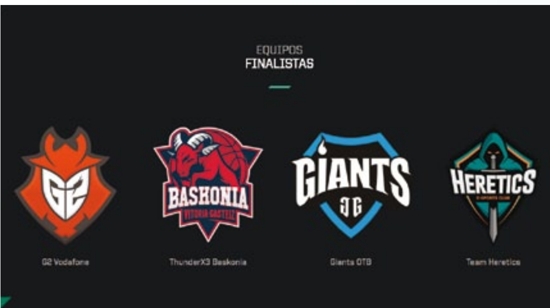
LOS JUEGOS DE LA ESL

EN PS4 PODEMOS COMPETIR en estos juegos, desde torneos amateur a ligas profesionales.

- ***RAINBOW SIX:*** *Siege*: Open, Major y Pro
- ***FIFA 17:*** Open, Major y Pro
- ***OVERWATCH:*** Open, Major y Pro
- ***MORTAL KOMBAT X:*** Open, Major
- ***PROJECT CARS:*** Open, Major
- ***ROCKET LEAGUE:*** Open, Major
- ***INJUSTICE 2:*** Open, Major
- ***DESTINY:*** Open
- ***FOR HONOR:*** Open
- ***SMITE:*** Open
- ***STREET FIGHTER V:*** Open
- ***PES 2017:*** Open
- ***MADDEN NFL 17:*** Open
- ***NBA 2K17:*** Open
- ***GTA V:*** Open
- ***BLAZBLUE CHRONO PHANTASMA:*** Open




La colaboración entre los miembros del equipo es tan fundamental como en los deportes tradicionales.




Los mejores equipos de la Superliga se enfrentan en las finales presenciales de Gamergy.



LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL

Es la mayor plataforma de eSports de nuestro país, reconocida como competición oficial por la Federación Internaciones de eSports y está batiendo récords de audiencias con cada nuevo evento que retransmite.

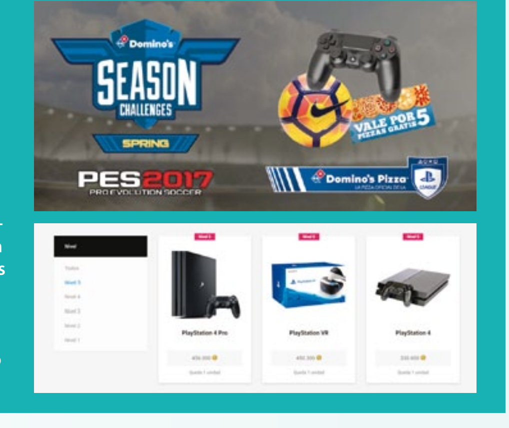
La Liga de Videojuegos Profesional es una plataforma muy joven, fundada en 2011 con una beta cerrada y, desde entonces no ha hecho más que crecer. Son, además, los encargados de organizar las dos ediciones anuales de Gamergy, la feria sobre eSports en la que se celebran las finales presenciales con los equipos mejores clasificados del año. Está dividida en varias competiciones. Por un lado tenemos la Superliga Orange, que está formada por jugadores profesionales de *League of Legends* y *Call of Duty Infinite Warfare*. La Superliga está compuesta por 8 equipos en cada juego, mientras que la Segunda División, tal y como sucede en el fútbol, sirve para que otros 8 equipos de categoría inferior compitan para obtener una plaza en la Superliga. La fase de ascenso y descenso se disputa presencialmente en Gamergy.

Los jugadores aficionados también están muy representados en la LVP. Por un lado está la Copa El Corte Inglés, una competición en la que los equipos amateurs se enfrentan entre sí hasta que los 4 mejores se ven las caras con equipos de Segunda División y la Superliga Orange en una final presencial que este año se disputó el pasado 28 de mayo. Arena GG es una plataforma en la podemos jugar en torneos diarios, con ránkings mensuales, y en los que obtenemos oro y experiencia al ganar cada partida. Esta plataforma es sólo para PC y móviles, por lo que nosotros estamos más interesados en la PlayStation League, de la que podéis leer más en el cuadro de esta misma página.

La Liga de Videojuegos Profesionales, además, también se encarga de distribuir en castellano eventos internacionales como la *League of Legends* Championship Series y la Rocket League Championship Series y planea aumentar su oferta de juegos en la Superliga en los próximos meses. Si hay un juego de PS4 llamado a ser protagonista en los eSports, ése es *Gran Turismo Sport*. ¿Lo veremos?

PLAYSTATION LEAGUE

LA LIGA OFICIAL PLAYSTATION se convirtió, desde el pasado mes de abril, en la PlayStation League. Sony España decidió unir fuerzas con la LVP ante el desorbitado aumento de los jugadores en la antigua web. Esta nueva plataforma cuenta con torneos para amateurs en un buen número de juegos: *CoD: Infinite Warfare*, *CoD: Modern Warfare*, *FIFA 17*, *FIFA 17 Ultimate Team*, *Rocket League*, *Street Fighter V*, *NBA 2K17*, *PES 2017* y *Uncharted 4*. Lo más interesante es que cada jugador recibe puntos en función de las partidas ganadas en cada juego lo que, a finalizar cada mes, le otorga una cantidad de monedas de oro, que luego pueden gastar en premios como tarjetas de suscripción a PS Plus, dinero para gastar en PSN, Mandos de PS4 y hasta consolas. Los que no sean tan buenos, y cuenten con menos piezas de oro, pueden comprar tickets para participar en sorteos. Además, Sony y Domino's Pizza también colaboran para organizar torneos de *PES 2017* con otros suculentos regalos. Aunque lo mejor quizás sean los PlayStation Plus Challenge, unos torneos con finales presenciales en la Gamergy que, en el caso de *CoD: Infinite Warfare* nos otorgan la opción de disputar una plaza en la Superliga de la LVP con el octavo clasificado de esa temporada. ¡Menuda oportunidad!



EL FENÓMENO



Movistar eSports es el primer canal español dedicado a los deportes electrónicos.



DÓNDE VER LOS eSPORTS

El fenómeno de los eSports no para de crecer y la batalla por emitir esos contenidos para el gran público no ha hecho más que empezar. En muchas competiciones la plataforma que domina el mercado es la todopoderosa Twitch, como no podía ser de otra manera, pero cuando van pasando las rondas y nos acercamos a las finales, las televisiones quieren sacar partido de sus multitudinarias audiencias.

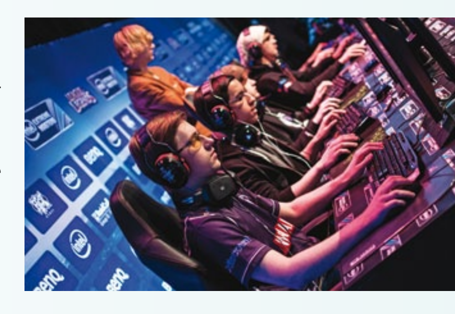
Movistar y Mediapro son las dos grandes compañías que pelean por hacerse con el mercado de los eSports en nuestro país. Mediapro tiene los derechos de retransmisión de la Liga de Videojuegos Profesionales, así como las principales competiciones internacionales de *League of Legends* en todo el mercado de habla hispana. Las ramificaciones alcanzan a varios canales de televisión y programas. Así, tenemos Neox Games, una marca que engloba los eSports en los canales de Atresmedia y que es también un programa semanal sobre videojuegos y deportes electrónicos en especial. Además, en el canal GOL también podemos disfrutar de eSports Generation, un programa en el que repasan, semanalmente, la actualidad de los deportes electrónicos en nuestro país. Otras compañías que también están inmersas en el mundo de los eSports, como Vodafone, que cuenta con el equipo G2 que compite en multitud de juegos en la LVP, también generan sus propios contenidos audiovisuales y programas de televisión, como Gamers, un "docureality" que ha seguido los pasos del equipo G2 en la LVP durante la pasada temporada y que se ha emitido en MTV los jueves.

La apuesta de Movistar quizás sea la más importante, ya que han decidido poner en marcha un canal de televisión dedicado en exclusiva a los deportes electrónicos. Así, en el dial 29 de la plataforma de pago encontramos Movistar eSports, un canal que sigue los pasos del equipo Movistar Riders y que ofrece una ingente cantidad de retransmisiones en directo de la ESL, como las finales de la Pro League de *Counter Strike: GO*, así como montones de enfrentamientos clasificatorios de la ESL, programas informativos, etc. Seguro que esto es sólo el comienzo y más canales y programas aparecen en el futuro.





Twitch es la plataforma líder retransmitiendo eSports, pero también hay programas en GOL, Neox, MTV, YT...




Más de 32.000 personas acudieron a la pasada Gamergy y esta séptima edición promete batir todos los récords.


Los ganadores de los torneos amateur reciben reconocimiento y premios de miles de euros.

GAMERGY, MÁS QUE UNA FERIA

Gamergy es el evento presencial por excelencia de nuestro país. Se celebra dos veces al año y reúne a miles de personas amantes de los eSports. La séptima edición se celebra en IFEMA, la feria de Madrid, durante el 23, 24, y 25 de junio. El abono para los tres días cuesta 34 euros online y 38 en taquillas. Hay 150.000 euros en premios para todas las competiciones. Los platos fuertes son las finales de la Superliga Orange de *LoL* y *Call of Duty: IW*, pero hay mucho más, especialmente para los aficionados. Así, podemos competir en Gamergy Masters, un torneo abierto de *Clash Royale* con 14.000 euros en premios, en Gran Open Gamergy, torneos para amateurs de *LoL* y *Hearthstone* con premios de 1.400 y 800 euros respectivamente para los ganadores; en Playstation Plus Challenge, competiciones amateurs clasificatorias (los ganadores se enfrentarán en las finales contra los ganadores de las clasificaciones online) de *CoD: Infinite Warfare*, *FIFA 17*, *Rocket League*, *NBA 2K17*, *PES 2017* y *Street Fighter V* o en las Orange Cups, torneos amateur de *Clash Royale*, *CoD: Infinite Warfare*, *Rocket League* y *LoL*. Tampoco faltará la mítica Fan Zone, donde conocer a los jugadores Pro y visitar la tienda de la LVP ni una nueva zona de comida y descanso gigantesca.


El equipo Evil Geniuses recibiendo, en 2015, su merecido premio como campeones mundiales de *Dota 2*.


Este jugador profesional pakistaní gano, con 16 añitos, más de un millón de dólares.


El Valencia CF es el club de fútbol español que más fuerte ha apostado por los eSports. Compiten en 4 juegos y siguen creciendo.


Esta adorable anciana, Doris Self, tiene el honor de ser la campeona más anciana del mundo. Jugaba, entre otros, a *Q*bert*.




El vestuario del equipo Movistar Riders en el centro de alto rendimiento inaugurado en el Matadero de Madrid luce así de bien.

CURIOSIDADES Y CIFRAS DE LOS eSPORTS

Los deportes electrónicos son un fenómeno en constante expansión que ya han generado cifras de espanto y curiosidades de todo tipo. Descubre todos los datos para fardar de experto frente a tus amigos.

Casi 4 millones de personas en nuestro país han seguido la actualidad de los deportes electrónicos y se prevé que la cifra alcance los 7 millones en 2020 (un vaticinio nada descabellado). El consumo medio son 4 horas de eSports a la semana y la industria ha generado 4,5 millones de euros en ingresos durante el 2016. A nivel mundial, el sector generó 452 millones y se espera que en 2020 lleguen a los 1.400 millones. Hoy en día se calcula que hay 191 millones de fans en todo el mundo y, una vez más, parece que la cifra crecerá mucho en los próximos años. Pero veamos unos cuantos ejemplos, algunos muy interesantes y otros simplemente curiosos, para hacernos una idea de lo que significa realmente esta industria.

En 2014, el pakistaní "Suma1L" ganó, con tan sólo 16 años, el campeonato internacional de *Dota 2*, valorado en 1.326.000 $. La mayor audiencia para una competición tuvo lugar en la final mundial de *League of Legends* de 2015. La competición duró 4 semanas y atrajo la atención de 334 millones de espectadores. Si nos limitamos a una única partida, la mayor audiencia fue para la final de *LoL* en 2015, con 36 millones de fans viendo la batalla al mismo tiempo. El mundillo mueve tanto dinero y la competición es tan exigente que en 2015 se introdujeron los primeros test antidopaje en la ESL, tal y como sucede en otras disciplinas del deporte tradicional. Y sí, por si os lo preguntáis, los controles se crearon porque se descubrieron casos de dopaje con una sustancia llamada Adderall que mejora la concentración y los reflejos, pero que genera un buen número de efectos secundarios muy nocivos. Otro dato negativo son los amaños en los eSports, al igual que sucede en otros deportes. Así, en el 2010 se expulsó de los eSports, de por vida, a 11 jugadores de *Starcraft* que se habían dejado ganar. Parece que han pasado siglos, pero fue en 2011 cuando se lanzó Twitch, la plataforma de streaming que supuso el verdadero boom de los eSports a nivel internacional.

El jugador que más dinero ha conseguido en premios con los eSports es el norteamericano Peter Dager, que ha recibido más de 2 millones de dólares por sus victorias. En 2006 murió la jugadora competitiva más anciana del mundo, Doris Self, que ostentaba el récord de *Q*bert* desde 1984. El mayor premio que se ha dado nunca en los eSports fue en la final de *Dota 2* en 2015. Más de 18 millones en premios se pusieron en liza y el equipo ganador, Evil Geniuses, se llevo más de 6,6 millones. Muchos clubes de fútbol han creado sus propios equipos de eSports. Algunos, como el Villarreal, Sevilla, Zaragoza, Alavés, Sporting de Gijón o Real Sociedad se han especializado en *FIFA 17*. Otros, como el Valencia, ya compiten en *Hearthstone*, *LoL*, *Rocket League* y *FIFA*. Además, también hay clubes internacionales, como PSG, Man City, Schalke 04, Besiktas, River Plate, Wolfsburgo, PSV, Ajax, etc. Movistar ha inaugurado este mismo mes el eSports Center, un centro de alto rendimiento de 1.000 m^2 que cuenta con un anfiteatro, cuatro salas de entrenamiento para los equipos, una cantina con un menú para los jugadores creado por nutricionistas, oficinas, salas de montaje de vídeo y un equipo de realización.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Futuros éxitos de Square Enix

Hola Playmanía. ¿Sabéis cuando llegarán *Kingdom Hearts III* y el remake de *Final Fantasy VII* a nuestras consolas? Gracias

@Susana Ballesteros

Pues en una presentación de los resultados del pasado año fiscal ante sus accionistas, los dirigentes de la compañía revelaron que, como fecha límite, lanzarán ambos juegos "antes del 31 de marzo de 2020". Un compromiso que no calma las ansias de los fans de ver por fin terminados dos proyectos anunciados, respectivamente, en 2013 y 2015. A ver si en este E3 al menos nos enseñan nuevos detalles que nos hagan la espera más llevadera. De momento, sabemos que Square Enix está buscando incorporar "con urgencia" nuevos profesionales para reforzar el desarrollo del remake de *Final Fantasy VII*, desde expertos en planificar niveles y batallas, hasta distintos tipos de diseñadores y artistas. Y en esta presentación de resultados tampoco han trascendido detalles acerca de la "nueva IP" con licencia Marvel en la que están involucrados Eidos Montreal y Crystal Dynamics, pero algo nos dice que muy pronto tendremos noticias...



■ Square Enix busca reforzar la plantilla para continuar con el desarrollo del remake de *FFVII.*

¿Un simulador de insultos?

Muy buenas. He leído que muy pronto saldrá en PS4 un juego que va sobre insultar a los otros jugadores. ¿Es cierto? Era lo que me faltaba por escuchar, jajaja

@Rober Hernández

Efectivamente. Cuando leas esto ya estará disponible en PS Store por 2,99 euros *Oh…Sir!! The Insult Simulator*. Inspirado en el célebre "sketch" del loro muerto de los Monty Python, en esta loca propuesta tendremos que insultar a nuestro oponente, librando una batalla dialéctica con mensajes hirientes y mordaces críticas. Ofrece 5 personajes y diferentes escenarios que sirven como marco para estas descacharrantes peleas de insultos, en las que podremos hacer incluso combos.



■ No es probable que se lance una edición GOTY de *Fallout 4* a estas alturas. El juego cuesta 20 € y el Pase de Temporada 50 €. Casi lo que costaría la GOTY...

Fallout 4 y su edición GOTY

Buenas. Quería saber si están pensando en sacar algún tipo de edición "game of the year" de *Fallout 4* con todos los DLC que hay o si sólo se pueden comprar por separado. Gracias

@Kike17

Hubo rumores, dado que esto ha sido una práctica habitual en otras superproducciones de Bethesda. Pero en el caso de *Fallout 4* nunca llegaron a concretarse. Y a estas alturas de la vida (el juego salió en 2015) ya nos extrañaría bastante que saliera. Este tipo de ediciones GOTY suelen lanzarse al año siguiente del estreno del juego.

Comprarse una PS3 hoy en día

Hola Playmanía. Hace unos días se me rompió mi PS3. Recorrí varios centros comerciales pero no la encuentro nueva. Y no la quiero de segunda mano. ¿Sabéis dónde puedo encontrarla nueva?

@Migue Morales

Efectivamente, PS3 es un producto ya descatalogado. Nuestro consejo es que busques en comercios más pequeños de tu ciudad, tipo tiendas de decomisos o similares, y suponemos que alguna les quedará en stock. Aunque dices que no la quieres de segunda mano, te recordamos que los "seminuevos" de Game tienen garantía.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué se retrasa *Red Dead Redemption 2*?

Hola playmaníacos. Estoy bastante enfadado con Rockstar por haber retrasado tanto *Red Dead Redempion 2*. Al final, tanto bombo para esto... ¿Se han dado los motivos? ¿Cuándo sabremos más detalles del juego? Gracias.

@Pablo del Barrio

En realidad no ha habido tanto bombo, porque desde que Rockstar mostró el primer tráiler el pasado 20 de octubre, no hemos sabido NADA más sobre el juego de forma oficial hasta el anuncio de su retraso. La razón esgrimida por Rockstar es que *RDR2*: "será el primer juego de Rockstar creado desde cero para la última generación de consolas, y es necesario más tiempo para asegurarnos de poder ofrecer la mejor experiencia posible a nuestros fans. Sentimos mucho los inconvenientes que pueda causar este retraso, pero somos firmes partidarios de ofrecer un juego sólo cuando está listo". Lo bueno es que han prometido ofrecer nuevos detalles este verano, así que pronto os los contaremos por aquí.



■ *Red Dead Redemption 2* se retrasa al año que viene porque Rockstar quiere que esté a la altura.



En PS4 hay interesantes juegos de estrategia. El último en llegar es *Constructor HD*.



¿*Beyond Good & Evil 2* sigue en desarrollo?

@Beatriz Mista

Sí. Aunque ausente de este E3, su creador Michel Ancel declaró recientemente: "estamos trabajando en el juego, por lo que esperamos que, en algún momento del presente año, puedas escuchar algo de nosotros".

¿Es necesario estar abonado a PS Plus para jugar la beta de *Gran Turismo Sport*?

@Juan Ceuta

Pues al parecer, sí. Tiene todo el sentido, ya que excepto las pruebas clasificatorias, el resto son carreras contra otros jugadores.

¿Saldrá *Phoenix Point* en PS4?

@Rodrigo

El nuevo juego del creador del primer *XCOM*, y considerado su sucesor espiritual, saldrá en PC a finales de 2018 y, de momento, no hay planes de lanzarlo en PS4.

¿Tiene solución el error CE-34878-0?

@Miquel Tugores Vicens

Como primera opción, Sony recomienda cerrar la aplicación, instalar la última versión del sistema operativo y del juego y reiniciar la consola. Si el error ocurre de nuevo, realizar una copia de seguridad y formatear el sistema en [Ajustes] > [Inicialización] y elegir [Inicializar PS4]. Ojalá lo soluciones.

Estrategia en consola

Hola. Entiendo que el mando no tenga la precisión de un ratón, pero: ¿hay alguna otra razón por la que no saquen juegos de estrategia en consolas? ¿Y hay alguno anunciado?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

No estamos de acuerdo con que no salgan títulos de este tipo. En PS4 ya hay buenos juegos de estrategia y muy variados: *XCOM 2, Tropico 5, Grand Ages Medieval, Worms Battlegrounds*... Recientemente han salido *Valhalla Hills: Definitive Edition, Constructor HD*, el "remaster" de *Lock´s Quest* o *Birthdays: The Beginning*. Y pronto llegarán *Shadow Tactics, Aven Colony*, el juego de cartas de *The Witcher III* llamado *Gwent*... Sinceramente, no nos parece que PS4 esté mal nutrida de juegos de estrategia. Y todos estos juegos están bien adaptados a las particularidades del Dual Shock 4.

Películas sobre videojuegos

Hola playmaníacos. ¿Qué se sabe de la película de *The Last of Us*? ¿Y de otras películas basadas en juegos como *Uncharted*?

@Marc Ortigosa

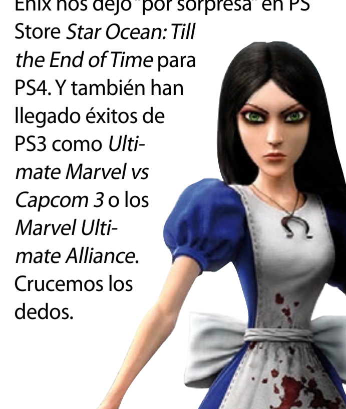
Lo cierto es que lo último que sabemos sobre la película de *The Last of Us* no son buenas noticias. Hace unos meses su productor, Sam Raimi, declaró que la peli está "paralizada, en punto muerto". Por el contrario, hace unas semanas hemos sabido el nombre del actor que dará vida a Nathan Drake en la peli de *Uncharted*. Finalmente, será Tom Holland, el "nuevo" Spider-Man. A muchos les has sorprendido esta elección por la juventud del actor, pero hay que tener en cuenta que esta peli será una precuela de los juegos y nos contará cómo Nathan Drake conoció a Sully. Además, siendo tan joven, si deciden hacer secuelas podrían mantenerlo encarnando al personaje sin problemas durante bastante tiempo.

Sin noticias de Alice en PS4

¿Saldrá *Alice: Madness Returns* en PS4? Imagino que no. Pero ¿por qué sí recuperan algunos juegos que son malos y otros, que valen cinco veces más, no?

@Marc Ortigosa

No está anunciado, pero tampoco es algo descartable, dado que fue un auténtico juego de culto en PS3. La decisión de por qué un juego de PS3 llega a PS4 (generalmente vía Store) depende única y exclusivamente de su editora (en este caso, EA Games). Pero insistimos en que a veces las compañías nos sorprenden con este tipo de lanzamientos. Sin ir más lejos, hace poco Square Enix nos dejó "por sorpresa" en PS Store *Star Ocean: Till the End of Time* para PS4. Y también han llegado éxitos de PS3 como *Ultimate Marvel vs Capcom 3* o los *Marvel Ultimate Alliance*. Crucemos los dedos.


No está anunciado que *Alice: Madness Returns* vaya a salir en PS4, pero no lo descartes...



¿De qué videojuego clásico querrías que hicieran un remake?



Un clásico del rol


Antonio Torrente Fernández
"El primer *Wild Arms*. Un gran JRPG con varios protagonistas, ambientado en el lejano oeste y una secuencia de inicio preciosa, que después de 20 años sigo tarareando."

Todos los bombazos


Pedro Cano Gil
"Yo creo que de todos los juegos que fueron "super boom", tipo *Medievil, Metal Gear Solid, Resident Evil, Parasite Eve 2, Shyphon Filter*...Pero como eran antiguamente y con trofeos y que se dejen de remasterizaciones".

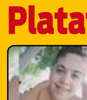
¡La vuelta de Snake!


Dani Gómez
"El gran *Metal Gear Solid* con el doblaje en castellano. *Tenchu* estaría muy bien y el que para mí fue un gran rival de *Final Fantasy: Legend of Dragoon*. Y, por supuesto, *Jade Cocoon*, el remake sería visualmente muy bonito"

Una de huesos


Rafael R. Navas
"*MediEvil*, sin duda, Fortesque es otro gran héroe de PSX que merece su remake".

Plataformas clásicos


Pablo Cuneo
"Me haría mucha ilusión ver los *Jak and Daxter* y los juegos de *Spyro* y también *Crash Bash*, que debería estar en esta remasterización".

¡Casi todos!


David Hayter
"Definitivamente: *Soul Reaver: Legacy of Kain*. Y *Metal Gear Solid 1, Parasite Eve, Syphon Filter, Omega Boost, Shadow Man*...".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué es lo que más te ha sorprendido de este E3?

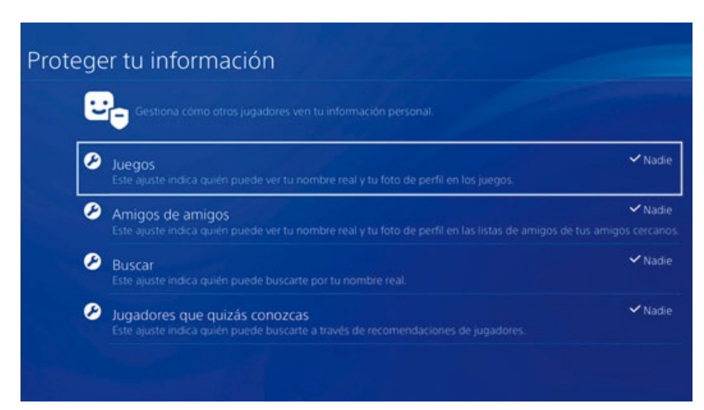
@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

SE CUIDADOSO CON TU **PRIVACIDAD**

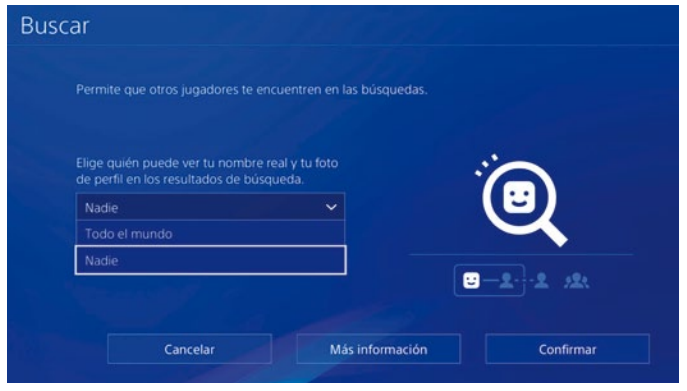
Controla lo que compartes con el mundo

La protección de tu información personal, como en cualquier red social, es un tema muy importante que deberías controlar. PS4 ofrece multitud de opciones para configurar qué compartes con el resto de usuarios de PSN y qué no, por lo que te recomendamos que le prestes unos minutos de atención.

1. TU NOMBRE REAL: ¿QUIERES QUE SE TE RECONOZCA?



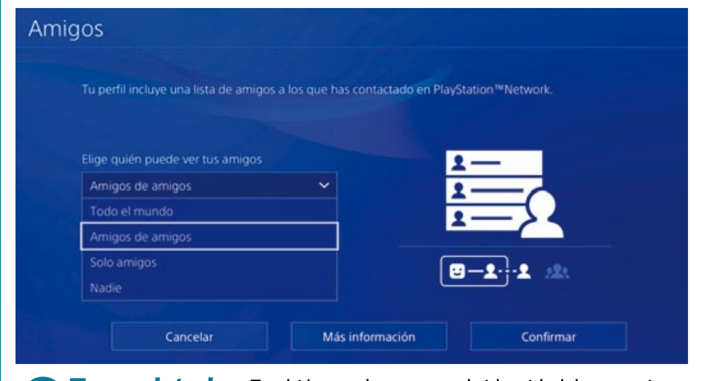
1 En juegos. Para permitir o evitar que otros vean tu nombre real en lugar de tu nick, ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Proteger tu información" y selecciona "nadie" en el menú que se despliega al pulsar sobre "Juegos".



2 Al realizar búsquedas. Decide si otro usuario puede encontrarte al buscarte por tu nombre real, en lugar del nick. Ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Proteger tu información" y selecciona "Nadie" en el menú que se despliega al pulsar sobre "Buscar".



3 Casi amigos. Los amigos de tus amigos pueden verte por tu nick o por tu nombre real, por ejemplo en los chat de voz y juegos, dependiendo de lo que selecciones en el menú desplegable que encontrarás en "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Proteger tu información". Pulsa sobre "Amigos de amigos" y selecciona quién.



4 Tus amistades. También puedes proteger la identidad de tus amigos evitando que otro usuario fisguen en tu lista de amistades. Ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Gestionar tu lista de amigos y tus mensajes" y selecciona "Nadie" el menú que aparece al pulsar sobre "Amigos".

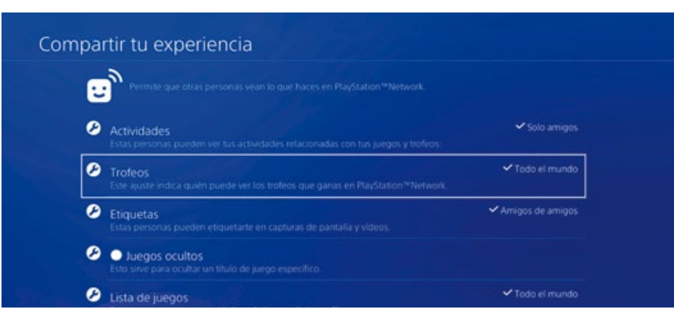
2. **LO QUE HACES:** TU ACTIVIDAD TAMBIÉN ES INFORMACIÓN SENSIBLE



1 A lo que juegas. Ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Compartir tu experiencia" y escoge la última de las opciones, "Lista de juegos". Selecciona quien puede ver qué juegos tienes en el menú desplegable de la derecha.



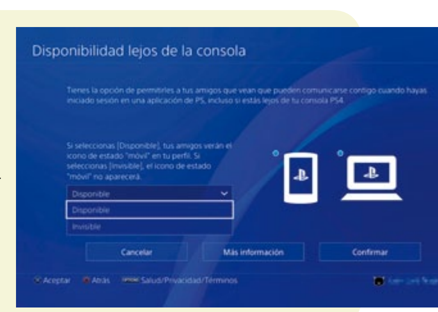
2 Ocultos. Si no quieres que los usuarios seleccionados sepan si juegas a un juego concreto, ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Compartir tu experiencia" y pincha en "Juegos ocultos". Luego selecciona la plataforma (PS4, PS3 o PS Vita) y luego los juegos que quieres que queden en el anonimato de la lista que se desplegará a continuación. Lamentablemente no todos los juegos pueden ocultarse.



3 Tus logros. Quizás quieras mantener los trofeos que ganas en secreto ante gente que no son amigos tuyos. Pare ello ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Compartir tu experiencia" y, en "Trofeos" y "Actividades", elige "Solo amigos" del menú desplegable.

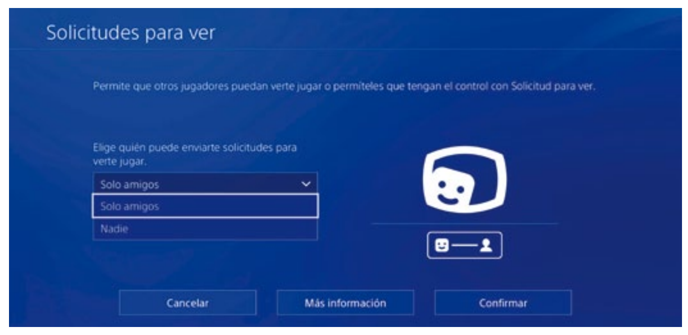
Ojo con....

LAS ENORMES POSIBILIDADES QUE OFRECE LA APP DE PLAYSTATION te permiten interactuar con tus amigos casi como si estuvieses conectado desde PS4. Si estás online mediante esta aplicación, el resto de usuarios lo sabrán, aunque puedes evitarlo mediante la opción "Disponibilidad lejos de la consola" que hay en a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Gestionar tu lista de amigos y tus mensajes".





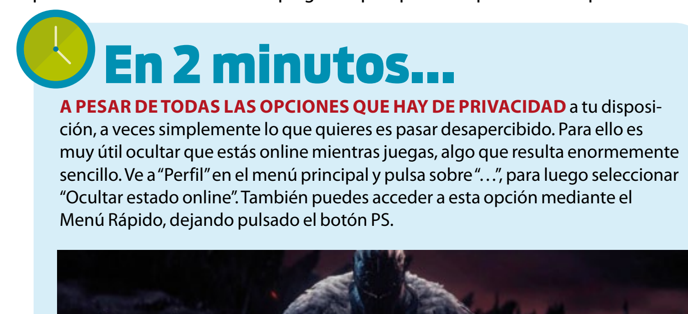
4 Etiquetas. Para gestionar como de pública es tu actividad también es importante permitir (o no) que te puedan etiquetar en capturas de pantallas y vídeos de juegos. Para ello ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Compartir tu experiencia" y selecciona quién puede hacerlo en el menú desplegable que aparece al pulsar en "Etiquetas".

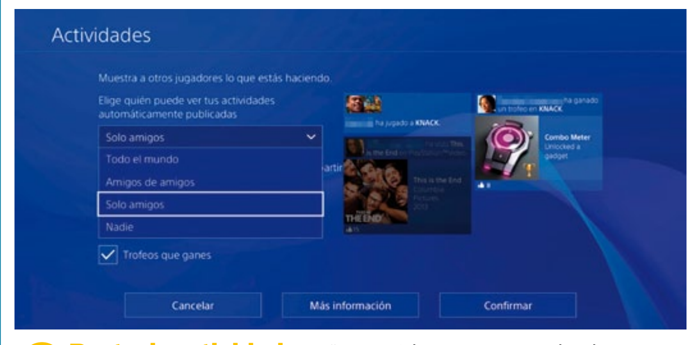


5 Verte. También puedes evitar que alguien trate de verte jugar mandándote una solicitud. Ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Gestionar tu lista de amigos y tus mensajes" y selecciona "Nadie" en "Solicitudes para Ver".

En 2 minutos...

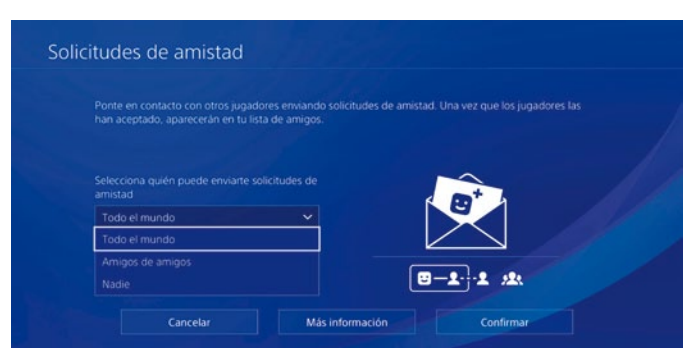
A PESAR DE TODAS LAS OPCIONES QUE HAY DE PRIVACIDAD a tu disposición, a veces simplemente lo que quieres es pasar desapercibido. Para ello es muy útil ocultar que estás online mientras juegas, algo que resulta enormemente sencillo. Ve a "Perfil" en el menú principal y pulsa sobre "…", para luego seleccionar "Ocultar estado online". También puedes acceder a esta opción mediante el Menú Rápido, dejando pulsado el botón PS.



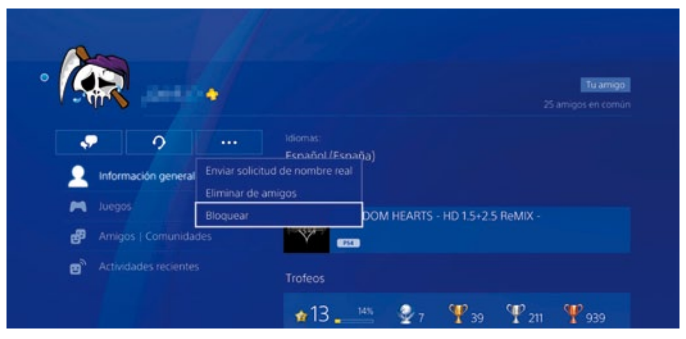


6 Resto de actividad. Ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Compartir tu experiencia" para seleccionar qué quieres ver publicado en el muro de actividad del menú principal de la consola. Dispones de varias opciones: logros, trofeos, juegos, etc...

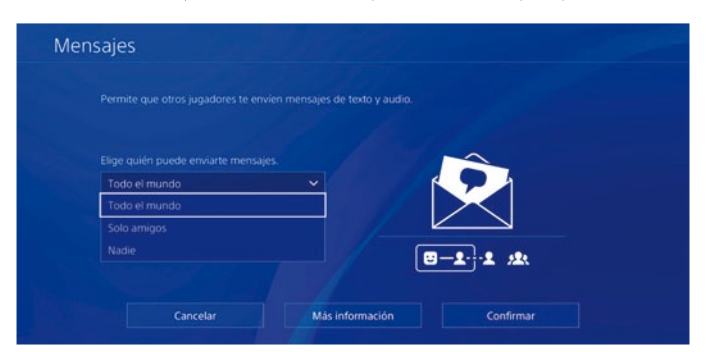
3. CONTACTO



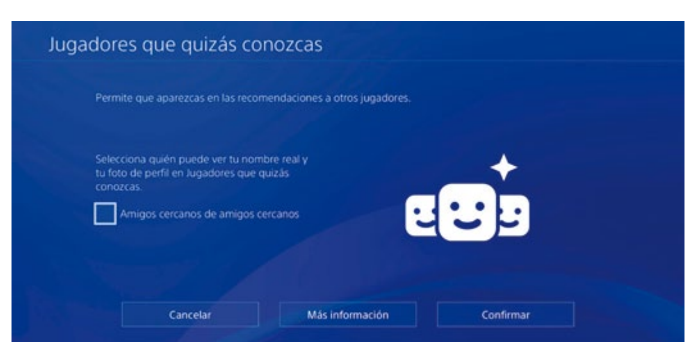
1 Amistad. Podrás seleccionar quién te puede mandar solicitudes de amistad. Para ello ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Gestionar tu lista de amigos y tus mensajes" y selecciona quien en el menú desplegable. Muy útil en los juegos más sociales.



2 Enemistad. Si te enfadas temporalmente con un amigo y no quieres que te moleste, ve al menú principal de la consola, a "Amigos". Busca al usuario enemistado y selecciónalo para luego pulsar sobre "..." y luego "Bloquear".



3 Mensajes. A veces puedes recibir mensajes muy desagradables de gente a la que has machacado en un multijugador. Para evitarlo, ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Gestionar tu lista de amigos y tus mensajes". Pincha en "Mensajes" y elige "Nadie".



4 Sugerencias. Una buena manera de incrementar tu número de amigos es dejar que la consola te sugiera nuevas amistades. Para que lo haga contigo y otros usuarios, ve a "Ajustes/Playstation Network-Administración de cuentas/Ajustes de privacidad/Proteger tu información" y elige lo que quieras al pinchar en "jugadores que quizás conozcas".

REPRODUCE EN PS4 **VÍDEOS Y FOTOS** DE TU

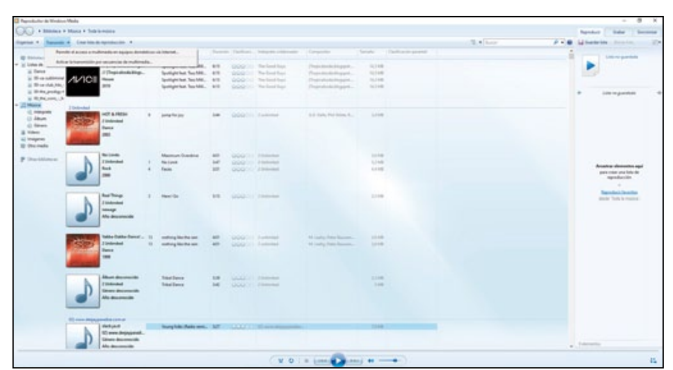
Biblioteca remota

Existe un método alternativo a la tediosa tarea de cargar y reproducir contenido multimedia desde un "pincho" USB. Con cierta configuración, podrás reproducir música, fotos y vídeo almacenados en tu ordenador directamente en PS4 si ambos dispositivos están conectados a la misma red local.

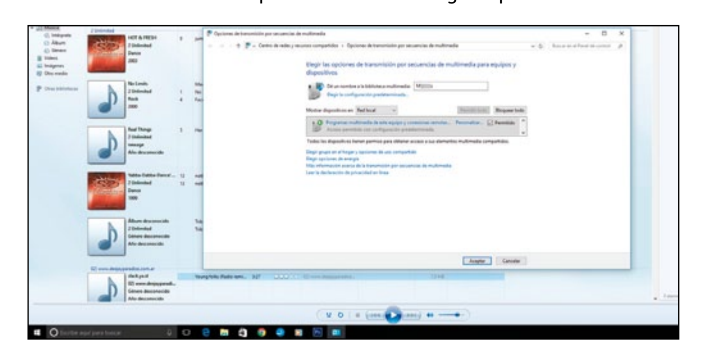
1. EN PC-WINDOWS



1 WMP. Desde el menú de búsqueda de la parte inferior izquierda, escribe "Windows Media Player" y selecciónalo desde la lista de resultados.



2 Permiso. En el menú superior hay u botón llamado "Transmitir". Pincha en él y luego en "Activar la transmisión por secuencias de multimedia". De nuevo en la misma opción en el menú emergente posterior.

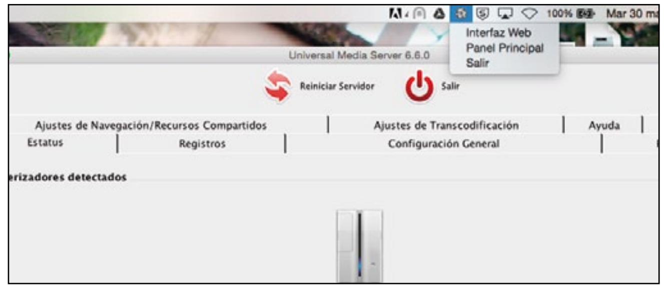


3 Configura. Asegúrate de ponerle un nombre al servidor que luego detectarás desde PS4, para poder identificarlo. También debes comprobar que está marcado "Permitido" en la parte central, en "Programas multimedia de este equipo y conexiones remotas". También aquí puedes elegir que se transmitirá pulsando sobre el botón "personalizar". Fin del proceso en PC.

ORDENADOR



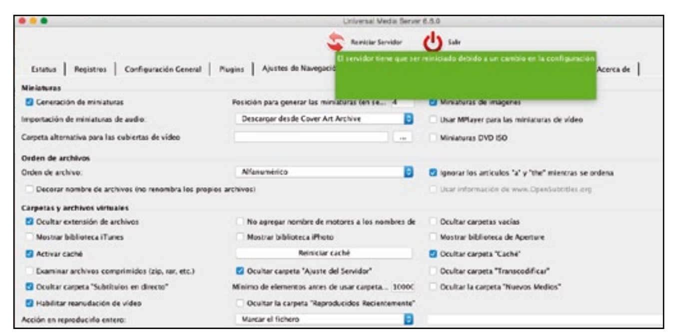
2. EN MAC



1 UMS. Descarga la aplicación desde **www.universalmediaserver.com**. Sigue las instrucciones de instalación. Arranca la aplicación y pincha en el icono, a la derecha de la barra de menú superior, y selecciona "Panel Principal".



2 Selecciona. Ahora debes elegir qué carpetas y archivos permitirás que se compartan y puedan ser reproducidos desde PS4. Ve a "Ajuste de Navegación/Recursos compartidos". Abajo a la izquierda verás el icono de una carpeta, pincha sobre él seleccionar las carpetas que quieres compartir.



3 Reinicia. Una vez has seleccionado todas las carpetas con los archivos que deseas reproducir en PS4, pulsa sobre el botón "Reiniciar Servidor" que hay en la parte superior del programa. Fin el proceso en el Mac.

Ojo con....

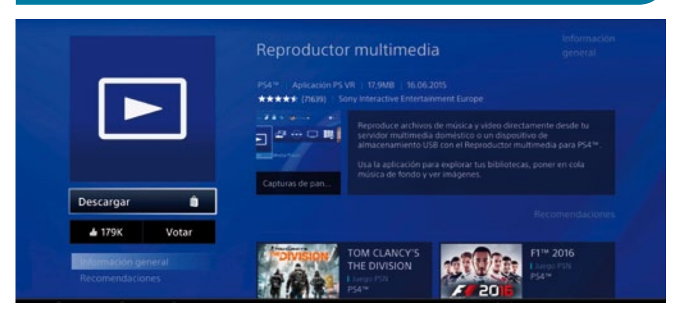


PARA ESTE TUTORIAL HEMOS ESCOGIDO DOS PROGRAMAS (WINDOWS MEDIA PLAYER EN PC Y UNIVERSAL MEDIA SERVER EN MAC), que son de uso común y que permiten compartir contenido con PS4 u otros dispositivos, pero se puede hacer también desde otros programas como, por ejemplo, Plex. Básicamente, debes buscar la opción de "transmitir/compartir" del software que uses y darle permiso para que actúe como servidor multimedia. En PS4 la forma de actuar no cambia.

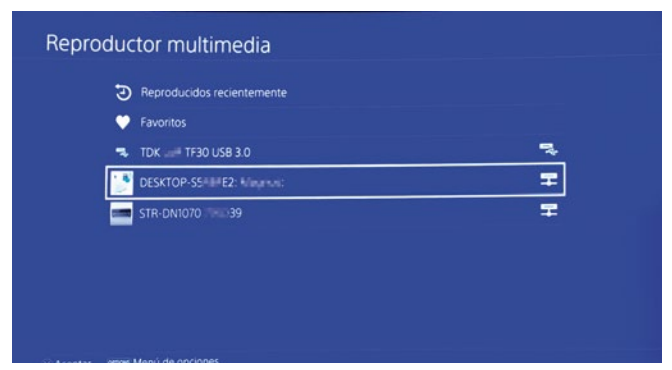
En 2 minutos...

TANTO TU ORDENADOR COMO LA CONSOLA deben estar conectados a la misma red local, ya sea wifi o mediante cable. Esta es la situación habitual en la mayoría de los hogares, pero puedes comprobarlo de una manera sencilla mediante la dirección IP. Ve a "Ajustes/Red/Ver estado de la conexión". La dirección IP aparece en la cuarta fila y debe coincidir con la de tu ordenador en todas las cifras menos en la última.

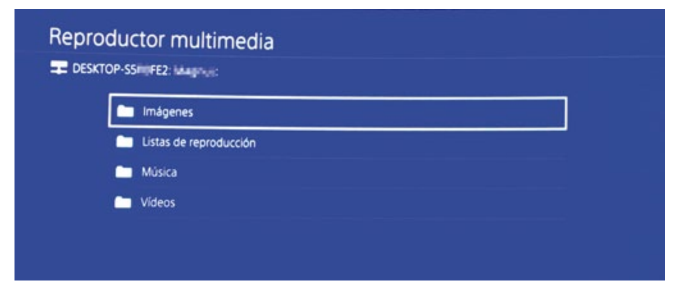
3. EN PS4



1 Descarga. Ve a PSN Store y busca (en la lupa d el aparte superior) el Reproductor Multimedia y descárgalo. Si ya lo descargaste, también lo puedes buscar desde la Biblioteca del menú principal.



2 Servidor. Al entrara deberías ver una lista con los servidores o dispositivos desde los que reproducir contenido. Aparecerá tu servidor multimedia con el nombre que le hayas dado en PC. Si usas un Mac, aparecerá como Universal Media Player, si no le cambiaste el nombre. Para cambiarlo, debes acceder a "Configuración General" en Universal Media Player.



3 Contenido. Encontrarás contenido de todo tipo (fotos, música, vídeos), organizados por carpetas, álbumes, etc. Navega por ellos hasta dar con lo que quieres ver/escuchar.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

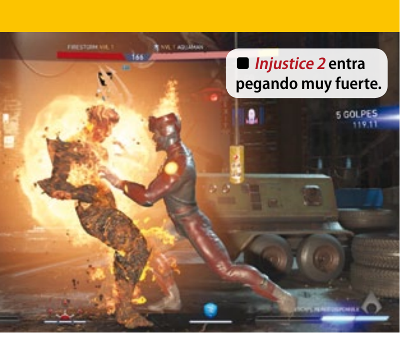
DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME





GTA V vuelve a sobrevolar a todos.

1. Grand Theft Auto V ↑
2. Rainbow Six Siege ↓
3. FIFA 17 ↑
4. Injustice 2 N
5. Rocket League ↑
6. Horizon: Zero Dawn ↓
7. Ghost Recon Wildlands ↓
8. Mafia III ↓
9. COD Infinite Warfare ↑
10. Overwatch ↑



Injustice 2 entra pegando muy fuerte.



ACCIÓN

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA **80**

BATTLEZONE PS VR — DISCO
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo. NOTA **73**

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 59,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**

FOR HONOR — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA **77**

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA **91**

GHOST RECON: WILDLANDS
» UBISOFT » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA **82**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un sobrebio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA **92**

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA **79**

SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA **78**

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA **91**

THE SURGE — DISCO ¡Nuevo!

» DECK 13 » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura, al estilo *Souls* pero futurista y con gratas novedades. La dirección artística y el diseño de niveles fallan. NOTA **79**

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA **86**

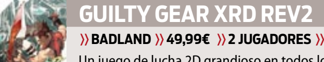
UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO

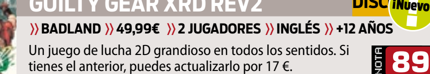
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA **71**

WORLD OF TANKS

» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA **85**

LUCHA

GUILTY GEAR XRD REV2 — DISCO ¡Nuevo!

» BADLAND » 49,99€ » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D grandioso en todos los sentidos. Si tienes el anterior, puedes actualizarlo por 17 €. NOTA **89**

INJUSTICE 2 — DISCO ¡Nuevo!

» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online. NOTA **91**

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC. NOTA **92**

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor. NOTA **90**

TEKKEN 7 — DISCO ¡Nuevo!

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro". NOTA **90**



Tres razones para tener...

RiME

Play Manía ¡El juego del mes!



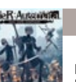


1. UN DESARROLLO SORPRENDENTE. Llegaremos a una isla sin recordar nada y descubriremos una historia inolvidable en un desarrollo perfectamente medido con algunos puzles brillantes.

2. UN DISEÑO A LA ALTURA de los grandes, como Fumito Ueda (creador de *ICO*), se da la mano con un acabado gráfico precioso, con unos paisajes que evocan las bellas islas del Mediterráneo.

3. Y TODO "MADE IN SPAIN". Es uno de los mejores juegos españoles, a cargo de Tequila Works. Y además cuenta con una edición coleccionista sensacional, gracias a Badland Games-.

AVENTURAS



NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93



NIOH — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87



OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82





BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

PREY — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92



DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

RESIDENT EVIL 7 — DISCO
» CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR .
NOTA 91





DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92

RIME — DISCO ¡Nuevo!
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial.
NOTA 90

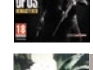




GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92





GET EVEN — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura con toques de terror, que resulta profunda y emocionante. De las que dejan huella en el jugador.
NOTA 81

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95





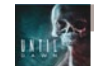
HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95

THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86



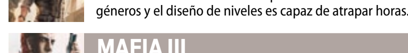
INSIDE — DISCO
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 59,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98



MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87





MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA 82

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 44,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90





METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 34,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos.
NOTA 92





PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €







Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95 €



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €



Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

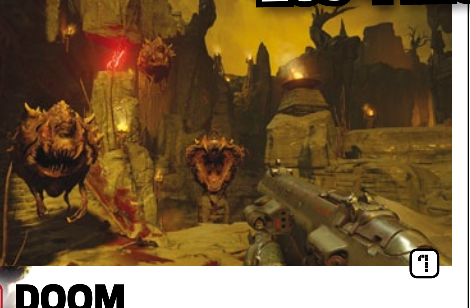
7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

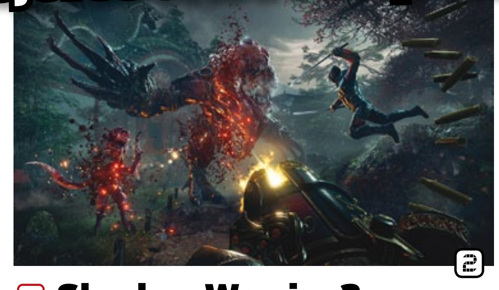


Los 4 mejores shooters para



1 DOOM

Doom fue uno de los "tapados" del año pasado. Llegó sin hacer demasiado ruido por estas fechas de 2016 y, para cuando quisimos darnos cuenta, ya nos había "acariciado" las entrañas con la motosierra. Con su enfoque de acción frenética y espectacular, es todo un homenaje a los shooters de antaño.



2 Shadow Warrior 2

Pocas cosas hay tan desestresantes como reventar enemigos que vienen corriendo hacia nosotros "como pollos sin cabeza" con nuestra katana "especial" o empuñando un buen elenco de armas de fuego mientras canturreamos "The Touch" de Stan Bush. El original ya molaba pero esta secuela le supera en todo.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

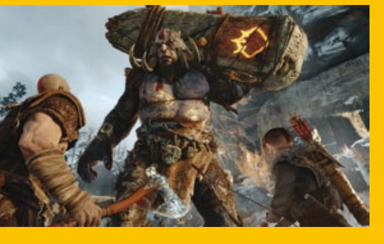


Los + esperados

1 God of War

»PS4 »SONY »AV. DE ACCIÓN »SIN CONFIRMAR

Uno de los juegos más esperados de Sony en este E3 es *God of War*. Y sí, nosotros tenemos tantas ganas como vosotros de ver de nuevo a Kratos en acción... junto a su hijo Atreus.



2 Crash Bandicoot N.Sane Trilogy

»PS4 »ACTIVISION »PLATAFORMAS »30 DE JUNIO

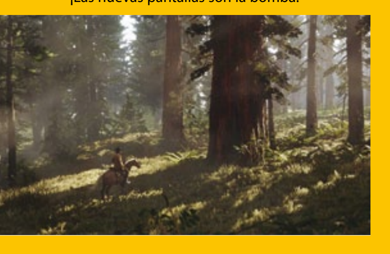
Muchos lo habíais pedido y Activision ha cumplido vuestros deseos y nos va brindar una puesta al día de los tres clásicos de PSone que sin duda va a hacer las delicias de los fans



3 Red Dead Redemption 2

»PS4 »ROCKSTAR »AV. DE ACCIÓN »PRIMAVERA 2018

El anuncio por parte de Rockstar del retraso de *Red Dead Redemption 2* no nos ha mermado las ganas que tenemos de echarle el guante. ¡Las nuevas pantallas son la bomba!



AV. GRÁFICAS



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA **70**

FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA **78**



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**



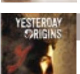
SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**



SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

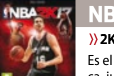
Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**



DEPORTIVOS

FIFA 17 — DISCO
» EA SPORTS » 59,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico. NOTA **91**



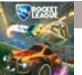
NBA 2K17 — DISCO
» 2K SPORTS » 44,95 € » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda. NOTA **93**



PES 2017 — DISCO
» KONAMI » 44,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada. NOTA **85**



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA **83**

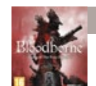


STEEP — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA **81**



ROL

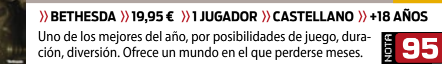


BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**

DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**



FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA **95**



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**

FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA **92**

MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA **84**

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional. NOTA **87**

PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 69,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA **95**

TORMENT TIDES OF NUMENERA — DISCO
» TECHLAND » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un excelente juego de rol, pero de pausado desarrollo, que mezcla exploración, diálogos y combates. Para pacientes. NOTA **83**

TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico. NOTA **87**

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**



WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido. NOTA **85**

... disparar sin descanso

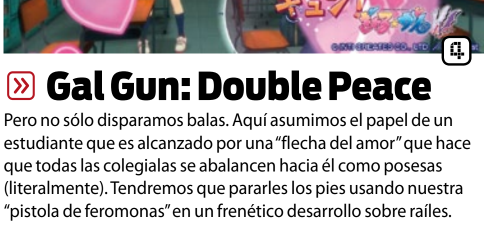


3

Wolfenstein: The Old Blood

Bethesda volvió a brindarnos otro desbordante festival de acción en *Wolfenstein: The Old Blood*, una precuela de *The New Order* que, aunque comenzó como expansión", al final se vendió "suelta" sin necesidad de tener el original. Darle plomo a los "supersoldaten" nazis con un rifle de asalto en cada mano es todo un espectáculo.



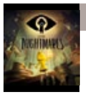


4

Gal Gun: Double Peace

Pero no sólo disparamos balas. Aquí asumimos el papel de un estudiante que es alcanzado por una "flecha del amor" que hace que todas las colegialas se abalancen hacia él como posesas (literalmente). Tendremos que pararles los pies usando nuestra "pistola de feromonas" en un frenético desarrollo sobre raíles.

PLATAFORMAS



LITTLE NIGHTMARES — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un cuento aterrador desde una perspectiva única. Si os gustaron *Limbo* o *Inside*, *Little Nightmares* os encantará.
NOTA 79



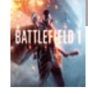
MALDITA CASTILLA EX — DISCO
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.
NOTA 86

YOOKA-LAYLEE — DISCO
» TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con *Banjo-Kazooie, Spyro*,...
NOTA 87



WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP — DISCO
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.
NOTA 82

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 44,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.
NOTA 91



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE — DISCO
» ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador.
NOTA 85

DESTINY: THE COMPLETE COLLECTION — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".
NOTA 92



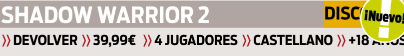
DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.
NOTA 90



FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80

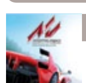


OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90



SHADOW WARRIOR 2 — DISCO ¡Nuevo!
» DEVOLVER » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter subjetivo de ritmo vertiginoso sin más pretensión que divertirnos de la forma más bestia. Y vaya si lo consigue.
NOTA 84

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 49,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90

DIRT 4 — DISCO ¡Nuevo!
» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal.
NOTA 92

DIRT RALLY
» CODEMASTERS » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.
NOTA 92



DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80



PROJECT CARS: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.
NOTA 93



VALENTINO ROSSI: THE GAME — DISCO
» MILESTONE » 39,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.
NOTA 78



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90

VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.
NOTA 84



THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.
NOTA 90

VALHALLA HILLS DEFINITIVE ED. — DISCO
» KALYPSO » 39,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran juego de estrategia, bien adaptado a PS4 y con los DLC de PC. Nos hubiera gustado más con gráficos "realistas".
NOTA 71

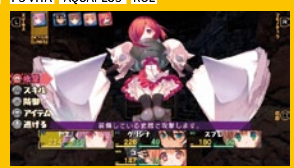
XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.
NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Dungeon Traveler 2-2** (N) — PS VITA | AQUAPLUS | ROL



Sólo en un lugar fascinante como es Japón puede estar liderando la lista de ventas un "dungeon crawler" de PS Vita.

2. **Dark Souls III** (↑) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL/ACCIÓN
3. **Kingdom Hearts HD I.5 + II.5 ReMIX** (↓) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN
4. **NieR Automata** (↓) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN
5. **Horizon: Zero Dawn** (↓) — PS4 | SONY | AV. DE ACCIÓN

EE.UU.

1. **Puyo Puyo Tetris** (N) — PS4 | SEGA | PUZLE



Uno de los mejores puzles con los que nos hemos topado últimamente ha conquistado también al público americano.

2. **Sniper Ghost Warrior 3** (N) — PS4 | DEEP SILVER | ACCIÓN
3. **Little Nightmares** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | AVENTURA
4. **Ghost Recon: Wildlands** (↓) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN
5. **Dragon Quest Heroes II** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN

EUROPA

1. **Horizon: Zero Dawn** (=) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Aloy sigue reinando en Europa y en un lista repleta de éxitos como *FIFA 17* o *Mass Effect Andromeda* así que... ¡doble mérito!

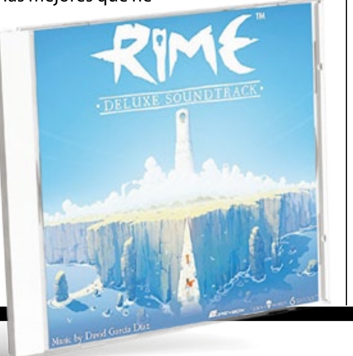
2. **Ghost Recon Wildlands** (=) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN
3. **FIFA 17** (↑) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Mass Effect Andromeda** (↑) — PS4 | EA GAMES | ROL
5. **LEGO Worlds** (↓) — PS4 | WARNER | SANDBOX

MÁS QUE JUEGOS

» Banda sonora RiME

www.amazon.com 8,99 €

RiME es un juego muy especial en muchos aspectos, pero en uno de los que más sobresale es su fabulosa banda sonora, una de las mejores que hemos escuchado en años. Pues por unos pocos euros podremos llevar siempre con nosotros el fenomenal trabajo de David García Díaz. En total, la banda sonora incluye 40 cortes que tocan la fibra sensible.

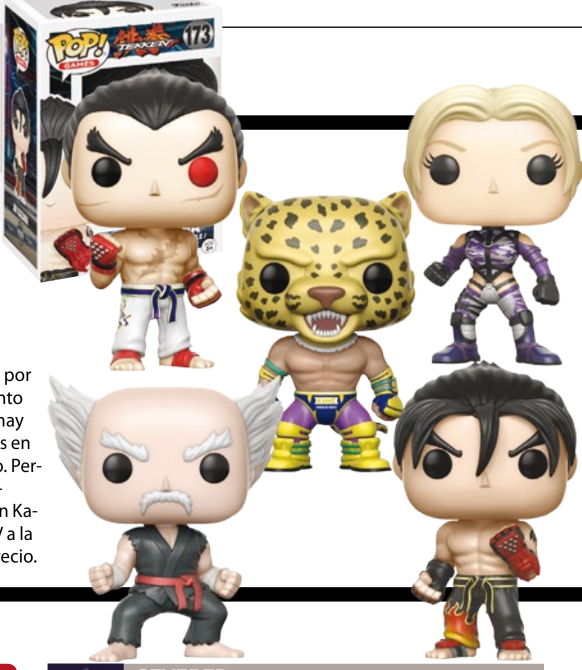




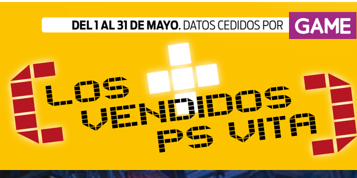
» Funko Pop Tekken

www.game.es 14,99 €

Ahora que *Tekken* ha vuelto por todo lo alto, es buen momento para recordar que también hay figuras Funko Pop inspiradas en el Torneo del Puño de Hierro. Personajes como King, Nina Williams, Heihachi, Kazuya o Jin Kazama pueden saltar de tu TV a la estantería por un módico precio.



DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME





LEGO El Despertar de la Fuerza se coloca en el primer puesto.

1. LEGO Star Wars Ep.VII ↑
2. Minecraft ↑
3. NFS Most Wanted ↓
4. COD: Black Ops Declassified ↓
5. Akiba's Beat: Limited Ed. N
6. LEGO El Señor de los Anillos ↑
7. LEGO Vengadores ↑
8. LEGO Ninjago: Nindroids ↓
9. Lego El Hobbit ↑
10. Lego Batman 3 ↓



Akiba's Beat entra fuerte.

PS VITA



AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.

NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.

NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*.

NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella.

NOTA 89

FULL THROTTLE REMASTERED


» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico de Lucas puesto al día que gustará a los fans de las aventuras gráficas. Puede jugarse con los gráficos originales.

NOTA 78

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.

NOTA 90

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.

NOTA 89

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4.

NOTA 80

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.

NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños.

NOTA 82

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él.

NOTA 77

SEVERED
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse.

NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*).

NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.

NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.

NOTA 93

YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad.

NOTA 77

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.

NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.

NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita.

NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.

NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

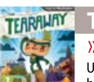
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita.

NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86

TEARAWAY — DISCO


» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.

NOTA 84

Merchandising Crash Bandicoot



www.numskull.co.uk
Varios precios

La firma especializada en merchandising Numskull ha llegado a un acuerdo con Activision para encargarse del merchandising oficial de Crash Bandicoot para celebrar el lanzamiento de *N. Sane Trilogy*. Tienen distintos modelos de camisetas, tazas, llaveros...

Comic Injustice Zona Zero



www.ecccomics.com 3,25 €

Con motivo del lanzamiento de *Injustice 2*, ECC inicia la publicación de esta miniserie mensual de 6 números en formato grapa. Descubre el épico enfrentamiento entre los héroes del Universo DC desde una nueva perspectiva: ¡el punto de vista de la inigualable Harley Quinn!

ROL



CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil.

NOTA 82

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

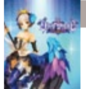
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga.

NOTA 89

OCEANHORN — ¡Nuevo!
» COMFOX » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Explora las islas de los Mares Inexplorados en este colorido RPG de acción cuya BSO es del maestro Nobuo Uematsu (*FF*).

NOTA 71



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
» ATLUS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien.

NOTA 90

PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.

NOTA 92



TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano!

NOTA 86

UNEPIC
» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español.

NOTA 80



YS ORIGIN — DISCO — ¡Nuevo!
» NIHON FALCOM » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción en plan "vieja escuela" muy entretenido y que además es "cross buy" con PS4. Merece la pena.

NOTA 78

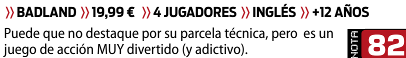
ACCIÓN



DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 14,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.

NOTA 93



EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
» BADLAND » 19,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo).

NOTA 82



FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas.

NOTA 84



GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO
» BADLAND GAMES » 34,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles.

NOTA 69



HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.

NOTA 86



KILLZONE: MERCENARY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.

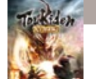
NOTA 90



RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.

NOTA 82



TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 19,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.

NOTA 85

LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.

NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero.

NOTA 90



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha.

NOTA 90

VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.

NOTA 83



MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías.

NOTA 79



WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.

NOTA 89

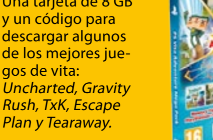
PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99€



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95€



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS 12,95€



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95€

Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características simulares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



■ Crash Bandicoot vuelve por sus fueros en PS4 con una trilogía que incluye sus tres primeros juegos de PSone puestos al día a cargo de Vicarious Visions.

PS4 | VICARIOUS VISIONS/ACTIVISION | PLATAFORMAS | 30 DE JUNIO

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

LA SOMBRA DE ESTE ANARANJADO **MARSUPIAL** ES ALARGADA

Los que llevamos disfrutando de la marca PlayStation desde sus inicios estamos de enhorabuena. Vuelve Crash Bandicoot en *N. Sane Trilogy*, una puesta al día de las tres primeras entregas (*Crash Bandicoot, Cortex Strikes Back y Warped*), desarrolladas por Naughty Dog. Tras ponernos los dientes largos con distintos "gameplays" de los dos primeros, Activision por fin nos dejó probar *Warped* (concretamente tres niveles: Gone Tomorrow, Double Header y Orange Asphalt). Y nuestras impresiones no pueden ser más positivas. ¡Crash sigue encantándonos!

Frente a otros plataformas más "modernos", Crash se mantiene fiel a sí mismo: tiene tres vidas, muere de "un toque" y puede saltar y girar a toda velocidad. Los niveles son cortos, hasta el punto de que, siendo hábiles, se pueden completar en pocos minutos. Incluso nos han asegurado que todos los "atajos" estarán presentes tal y como los recordábamos. Es, en esencia, el mismo juego que se puso a la venta en 1998... para lo bueno y para lo malo. Sigue resultando tan fresco y divertido como antaño, pero sus mecánicas son las que son... y hoy en día pueden resultar algo simplonas. Y las secciones con la cámara a la espalda son un poco incordio en comparación con las que lucen un desarrollo lateral en 2D clásico (como ya ocurría en el original). Para hacerlo más accesible y acorde a los tiempos que corren, se ha incluido la posibilidad de salvar manualmente y autosalvado en los tres juegos. Así pues, el primer Crash ahora tendrá un sistema de guardado "en condiciones, además de incorporar la "dificultad dinámica" que Naughty Dog incluyó a partir de *Crash 2*. Esto quiere decir que, al morir muchas veces, el juego lo detecta y nos otorga máscaras Aku Aku (protección frente a golpes, no caídas) para facilitar el progreso. Aparte de los 1080 p, la BSO compuesta y grabada desde cero pero basándose en las melodías originales será la guinda de este festival de la nostalgia bien entendida.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

Si en su día te gustaron los originales,seguro que picarás gustosamente con esta "remasterización-remake". Y si no, es una oportunidad de oro para disfrutar de tres clasicazos de la primera PlayStation que son historia viva de la marca.



■ Las secciones con desarrollo lateral en 2D siguen siendo tan divertidas como el primer día.



■ Crash emuló a Indiana Jones en la segunda entrega y, cómo no, volveremos a hacerlo en éste.



■ Si te sabes de memoria los juegos originales vas a alucinar. Se han respetado incluso hasta los "atajos" en los niveles.

» SE PARECE A...

A estas alturas de la vida nos hemos topado ya con muchas remasterizaciones, pero no todas son de un clásico de las plataformas como es Crash y además hechas desde el cariño y el respeto. Pues estos dos juegos también entran dentro de esta categoría:



WONDERBOY: THE DRAGON'S TRAP

Un remake tan respetuoso con el original que nos permite alternar entre gráficos y sonido modernos o retro pulsando un botón.



SONIC MANIA

Presentará fases nuevas junto a versiones renovadas de niveles de juegos pasados como Green Hill Zone del *Sonic* original.



■ Las mecánicas son las mismas, la esencia del juego es la misma, pero la puesta en escena es espectacular.

A la hora de jugar, nos espera un desarrollo prácticamente idéntico al de los originales... Para bien y para mal.

» UNA TRILOGÍA CLÁSICA DE PLAYSTATION QUE MERECE LA PENA RECORDAR

Crash Bandicoot fue el primer gran juego de Naughty Dog y su éxito (vendió casi 7 millones de copias) dio pie a que este anaranjado marsupial se convirtiera en la mascota "no oficial" de Sony, además de propiciar a dos secuelas que no hicieron sino mejorar la fórmula del original. Fueron "plataformas de acción" con un desarrollo de lo más variado y técnicamente brillantes en su época. Luego vendría el arcade de carreras *Crash Team Racing*, último juego de Crash desarrollado Naughty Dog. A partir de ahí, Crash protagonizó más de 10 juegos, pero ninguno de ellos son tan míticos y recuperables como éstos:



CRASH BANDICOOT



CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK



CRASH BANDICOOT 3: WARPED

■ *Final Fantasy XII: The Zodiac Age* es una versión remasterizada de un fabuloso RPG que salió en PS2 en 2007 y que llega a PS4 con gráficos en HD, sonido surround 7.1 y algunas novedades más.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 11 DE JULIO

Final Fantasy XII The Zodiac Age

VUELVE A DISFRUTAR DE UN **JUEGO DE ROL** MÍTICO

Para muchos, *Final Fantasy XII* es el último "gran" *Final Fantasy* y piensan que, de aquí en adelante, la saga ha ido cuesta abajo y sin frenos... Nosotros no vamos llegar tan lejos sumándonos a esta afirmación, pero sí diremos que *FFXII* nos gustó mucho cuando lo jugamos en PS2 allá por 2007 y que, después de habernos repasado el "remaster" de *FFX*, nos morimos de ganas de hacer lo mismo con éste. Y eso que *FFXII: The Zodiac Age* no sólo ofrece un "lavado de cara" gráfico y sonoro, sino que incorpora una serie de novedades inéditas en Europa, como bien sugiere su subtítulo.

***The Zodiac Age* hace referencia al sistema de trabajos** que aquí nunca llegamos a disfrutar. Gracias a este sistema, Vaan, Penelo, Basch, Balthier y el resto de protagonistas de esta entrega pueden aprender dos oficios distintos de entre doce a elegir, cada uno representado por un signo del zodiaco (de ahí el nombre de esta edición). A grandes rasgos, con esto se consigue definir de una forma bastante más específica el rol de los personajes en combate, algo que en la versión original podía ser un dolor de cabeza. Y hablando de personajes, aquí es posible controlar tanto a aquellos que se unen al grupo durante ciertos momentos de la historia como a las invocaciones, que antes actuaban por su cuenta.

Aunque el sistema de combate de *Final Fantasy XII* resulta más ágil que el de sus predecesores, el viaje a través del mundo de Ivalice nos enfrenta a incontables hordas de monstruos. Y ahí es donde entra en juego una de las novedades más importantes de esta versión: pulsando el botón L1, la velocidad de juego se multiplica por dos, haciendo que procesos como los combates o la exploración sean mucho más rápidos. Otro añadido en *The Zodiac Age* es el modo Desafío, con hasta 100 combates prácticamente sin descanso, contra todo tipo de enemigos y en distintas localizaciones. Es algo así como un modo Horda, pero en versión *Final Fantasy*... Todas estas novedades, sumadas a un RPG que ya de por sí merece ser rejugado, hacen de esta edición un bocado muy apetecible.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Más allá de las mejoras en los apartados gráfico y sonoro, *The Zodiac Age* incluye algunas mejoras y añadidos que logran que nos resulte aún más apetecible volver a jugar (o descubrir) uno de los mejores juegos de rol que tuvo PS2.





■ El nuevo sistema de trabajos y el modo Desafío son dos de los añadidos más relevantes.

■ *FFXII* cuenta una emocionante historia protagonizada por Vaan y la princesa Ashe, con un conflicto bélico como telón de fondo.

■ Contará con edición coleccionista que incluirá , entre otras cosas, un set de bustos. En exclusiva en la web de Square Enix.

VIDEO

El nuevo sistema de trabajos, la opción de "acelerar" la acción o una BSO totalmente restaurada son algunos de sus añadidos.

» SE PARECE A...

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER

Otra cuidadísima remasterización de otras dos entregas de *Final Fantasy* de PS2 que brillaron con energías renovadas en PS4.

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

Otro RPG de PS2 de Square Enix que ha llegado a PS Store, aunque su "lavado de cara" es mínimo en comparación con el de *FFXII*.

PS4 | MERIDIEM | SURVIVAL HORROR | 30 DE JUNIO

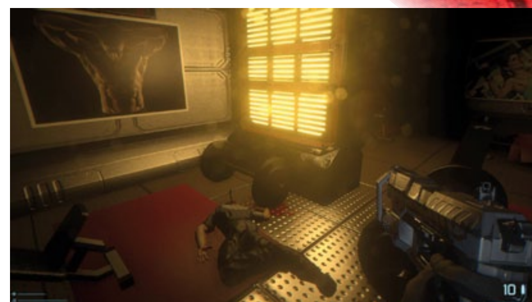
Syndrome

EL TERROR, MEJOR CON PS VR

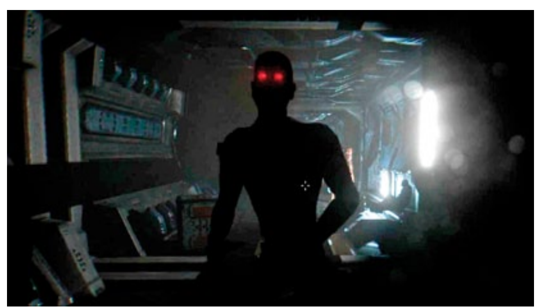
El 30 de junio llegará a PS4 *Syndrome*, un "survival horror" de ambientación espacial que será compatible con PlayStation VR. Lo que empezó siendo una sencilla misión de reconocimiento termina con toda la tripulación de una nave muerta en extrañas circunstancias. Nuestro protagonista estaba criogenizado y despertará justo a tiempo para "sufrir" un desarrollo que remite a los "survival horror" clásicos (puzles, poca munición...), aparte de otros elementos como el sigilo.

En sus claustrofóbicos pasillos tendremos que combatir con enemigos que nos agobiarán sin descanso. Nuestra única oportunidad de salir con vida de allí es averiguar qué ha pasado y cómo ponerle fin a este letal "syndrome" mientras resistimos como podamos, usando un arsenal bastante completo, con armas convencionales y otras más... originales. *Syndrome* lucirá un diseño de escenarios convincente y unos efectos de luz que serán clave para forjar una ambientación que podríamos situar entre *Alien Isolation* y los *Dead Space* de PS3. Y por supuesto, si lo jugamos con PS VR la sensación será mucho más "inmersiva".

» SE PARECE A...: **ALIEN ISOLATION**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ La tripulación de esta nave aparece muerta en extrañas circunstancias... Lo malo es que se van a levantar para intentar acabar con nuestra vida.



■ La ambientación promete ser muy agobiante, una sensación que se verá potenciada si lo disfrutamos con PS VR (es compatible, como *Resident Evil 7*).

VIDEO



■ La licencia oficial permitirá que todos los elementos del juego estén realizados con un grado máximo de detalle y con una gran fidelidad respecto a lo que vemos en TV.

PS4 | MILESTONE | VELOCIDAD | 15 DE JUNIO

MotoGP 2017

A POR LA PRIMERA "POLE" DEL MUNDIAL

La nueva entrega de MotoGP, que recupera su nombre original, tras el *Valentino Rossi: The Game* de la pasada temporada, ya calienta motores en PS4, cuyos "circuitos" acogerán, un vez más, unas intensas carreras licenciadas de las tres categorías principales del campeonato del mundo de motociclismo: Moto Gp, Moto 2 y Moto 3.

La principal novedad de esta edición vendrá bajo el casco del Modo Manager, que nos permitirá ponernos en la piel del director de cualquiera de los equipos. Así, y a través de un completo sistema de gestión, deberemos tomar decisiones que mejoren nuestras relaciones con los distintos patrocinadores, invertir en I + D para mejorar el rendimiento de las motocicletas, ojear y reclutar a los mejores pilotos o, incluso, controlar el resto de departamentos "menores", como los relativos al equipo de nutricionistas o de preparación atlética. Este nuevo y completo modo será el copiloto ideal de nuestras carreras en los 18 circuitos presentes en el campeonato de Moto GP, en los que tampoco faltarán todos los pilotos oficiales de las 3 categorías. Con ellos volveremos a disfrutar de un estilo de pilotaje y de unas físicas a caballo entre el arcade y la simulación, y cuyas ayudas podremos configurar totalmente. En este aspecto, todo apunta a que Milestone ha preferido no arriesgar demasiado y que los cambios introducidos en el estilo de juego serán muy sutiles, lo cual es una buena noticia para los seguidores de la saga. El mismo rebufo tomará el apartado técnico, que se beneficiará de algunas ligeras mejoras gráficas, pero, sobre todo, de un optimizado rendimiento, que elevará la tasa máxima de frames por segundo a 60, incluso en PS4 "normal", y que le sentará de maravilla a esta gran fiesta del motociclismo en nuestras consolas.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

Tras centrarse en Valentino Rossi en su pasada entrega, la saga *MotoGP* recupera su nombre original y todos los elementos que la han hecho grande. El Modo Manager será la gran novedad de unas carreras que, esperemos, no sean demasiado continuistas.



■ Moto GP, la categoría reina, será la protagonista, pero también estarán Moto 2 y Moto 3.



■ El control y las ayudas se podrán adaptar a cada tipo de jugador y su nivel de pilotaje.

El apartado técnico presentará algunas mejoras, sobre todo en lo que se refiere a fluidez del motor gráfico.

Emular al gran Marc Márquez será más fácil que nunca gracias a esta nueva entrega de la veterana saga de velocidad *MotoGP*.

» SE PARECE A...

VALENTINO ROSSI: THE GAME

La entrega del año pasado se centró en "Il Dottore", pero comparte gran parte de su contenido con *MotoGp 2017*.

RIDE 2

El motociclismo, en casi todas sus variantes, está fielmente reflejado en este juego, que destaca por su amplia variedad.

Las victorias en la pista nos darán créditos para invertir en el nuevo Modo Manager.

PS4 | BIGMOON | JUEGO DE ROL | 30 DE JUNIO

Demons Age

ES EL TURNO DE LA FANTASÍA

Si te gustan los juegos de rol de mazmorras, los juegos de mesa y recuerdas con añoranza títulos como *Barldur's Gate*, *Demons Age* debería estar en tu radar. La aventura nos trasladará al fantástico mundo de Moragon, donde hombres, demonios, orcos y enanos se enfrentan en un batalla sin cuartel. Nuestra primera decisión será elegir la raza de nuestro personaje para luego buscar aliados que nos ayuden a derrotar a las fuerzas del mal, mientras exploramos misteriosas mazmorras en busca de nuevos tesoros.

Para recorrer Moragon, sus ruinas, mazmorras o ciudades, nos moveremos bajo una perspectiva cenital. Resolveremos puzles, completaremos misiones secundarias, tendremos que administrar nuestro inventario eligiendo las mejores armas y armaduras... La cosa cambiará cuando nos enfrentamos a los combates, que serán aleatorios y se desarrollarán por turnos, al estilo de los juegos de rol de tablero: deberemos mover nuestras unidades por la cuadrícula y elegir la mejor acción según la distancia, posibilidad, habilidades del personaje... Eso sí, la perspectiva, ideal para este tipo de planteamientos, no es la más espectacular, aunque todo se moverá con la fluidez necesaria.

» SE PARECE A...: **BARLDUR'S GATE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Los combates serán por turnos, al estilo de los juegos de mesa, pero nos moveremos libremente por el mundo, buscando nuevas misiones.



Mejorar a nuestro personaje será fundamental para desbloquear nuevas habilidades y hechizos, pero gestionar el inventario será igual de importante.



La historia de Wipeout



La llegada del recopilatorio *Omega Collection* a PlayStation 4 supone la excusa perfecta para conocer el recorrido de una de las sagas artífices del éxito de Sony en el mundo de las consolas.

1994. Mientras tomaban unas pintas en un pub, Nick Burcombe y Jim Bowers, del estudio de Liverpool Psygnosis, tienen una idea genial: un juego de carreras al estilo de *Super Mario Kart*, pero en un entorno futurista y con naves antigravedad. Entusiasmados con el concepto, rápidamente se ponen manos a la obra y preparan, con ayuda del estudio The Designers Republic, un vídeo promocional, acompañado de todo el material de marketing y diseño. Vídeo que termina incluyéndose en la película "Hackers". Cuando en Sony vieron la beta de *Wipeout*, el entusiasmo fue tal que en apenas un año habían adquirido Psygnosis. Fue el mismo plazo que tuvo el estudio para lanzar el juego, acompañando a la primera consola de Sony. Un equipo de apenas 10 personas logró dar forma a uno de los títulos más emblemáticos de PlayStation, lanzado en septiembre de 1995.

***Wipeout* no fue un éxito de ventas** (no superó el medio millón de copias vendidas), pero tuvo excelentes críticas como juego de lanzamiento de PSone. La secuela era inevitable, y en Psygnosis se pusieron manos a la obra de inmediato. Realizado en apenas siete meses, *Wipeout 2097* (1996) es en realidad una versión corregida y aumentada del primer juego. Además de renovar el aspecto visual y ajustar la inteligencia artificial, se añadieron nuevos circuitos, armas y naves. Otra novedad destacada fue la posibilidad de derrapar al chocar con el borde del circuito, en lugar de detenerse la nave como en el primer juego. Aunque *Wipeout 2097* no logró grandes ventas, actualmente es considerado como un juego de culto, así como la mejor entrega de la saga.



De la gran pantalla a las consolas

A la hora de presentar el juego a las compañías, se creó una secuencia CGI de *Wipeout*. Al mismo tiempo se inició la producción de "Hackers", protagonizada por Angelina Jolie y Johnny Lee Miller. Los productores decidieron incorporar la secuencia a la película, catapultando así el juego a la fama.

20 años después de su estreno, las primeras entregas de *Wipeout* conservan toda su frescura y diversión.

Los equipos de Wipeout

Una de las principales señas de identidad de la saga *Wipeout* son sus equipos, con unos logos magistrales, obra en su mayoría de The Designers Republic. Cada campeonato y liga se articula en torno a estos patrocinadores, que repasamos a continuación.



A-G Systems
Los japoneses Anti-Gravity Systems fueron el primer equipo de las carreras AG.



Assegai
Los representantes de las Naciones Unidas de África tienen las naves más ligeras.



Auricom
Estos norteamericanos han participado en todas las entregas de la saga.



EG-X
Este equipo es el fruto de la fusión entre los chinos EG-R y los fineses Xios.



Feisar
Equipo de la Federación Europea de Ciencia e Investigación Industrial.



Goteki 45
Con base en Hawái, este equipo ha dejado atrás su fama de violento.



Desde su estreno en PSone hasta su llegada a PS4, más de dos décadas contemplan a la saga *Wipeout*, que no ha perdido ni un ápice de su encanto original.

***Wipeout 2097* sirvió como base para** *Wipeout 64* (1998), el primer y único juego de la saga en una consola de Nintendo. Con nuevas armas y circuitos adaptados de las dos primeras entregas de la serie, el juego de Nintendo 64 se benefició del control analógico de su mando, así como del multijugador a pantalla partida. Inmediatamente después, Psygnosis se puso a trabajar en una nueva entrega para PlayStation. *Wipeout 3* (1999) llevó al límite el modesto hardware de la consola, siendo uno de los escasos títulos de PSone en alta resolución. Con un magnífico diseño minimalista, el juego también se benefició del control analógico del primer Dual Shock. El último *Wipeout* de PlayStation fue la muestra más depurada de la fórmula que hizo grande a la saga.

En el año 2000 Psygnosis desaparece como tal, y el estudio se integra por completo en Sony Computer Entertainment, dando lugar a SCE Studio Liverpool. Fueron los encargados del estreno de *Wipeout* en PS2, con *Wipeout Fusion* (2002), una relativa decepción para los seguidores de la serie. A *Fusion* se le echó en cara su intento en imitar la saga *F-Zero* de Nintendo, en lugar de centrarse en personalidad propia de la saga. Tampoco gustaron sus gráficos, que no sacaban partido a la nueva consola de Sony. Sus ventas fueron más bien discretitas.

La "precuela" en Amiga

Los reconocibles diseños de las naves de *Wipeout* están basados en *Matrix Marauders*, un juego de Psygnosis para Amiga de 1994. El parecido no es casual, ya que uno de los creadores del primer *Wipeout*, Jim Bowers, era también responsable de los diseños del juego de acción de Amiga.

Hubo que esperar tres años para un nuevo *Wipeout*, esta vez en la primera portátil de Sony. *Wipeout Pure* (2005) supo aprovechar las posibilidades de PSP. No sólo eso: el formato portátil le sentaba como un guante a la saga. Espectacular y divertido, *Pure* superó el millón de copias vendidas y dio lugar a una secuela, dos años más tarde. Con *Wipeout Pulse* (2007) se tomó el "pulso" a los fans (guiño, guiño), escuchando sus sugerencias a la hora de realizar el juego. La dificultad fue más equilibrada y accesible, además se crearon circuitos, pruebas y naves que evitasen la sensación repetitiva que a veces se daba en *Pure*.



Una saga a todo ritmo

Desde su primera entrega en 1995, una de las señas de identidad de *Wipeout* ha sido su banda sonora, de corte electrónico y a menudo editada en disco. Sus juegos han contado con bandas como The Prodigy (en la foto), The Chemical Brothers, Orbital, Kraftwerk o Leftfield.

El legado de *Pure* y *Pulse* no terminó en PSP. Sus circuitos fueron aprovechados en *Wipeout HD* (2008) para PlayStation 3, pero con un lavado de cara completo, del que sobresalen su resolución a 1080 p y una tasa de 60 frames por segundo. Un año más tarde se edita *Wipeout HD Fury*, un pack de expansión con 8 nuevos circuitos, 13 naves inéditas y más modos de juego. Críticos y jugadores ensalzaron por igual *Wipeout HD*, en particular su fabuloso apartado visual, si bien nada de esto se tradujo en unas ventas destacables.

En su fase de desarrollo, PS Vita contó con varios títulos de prueba, que eran testeados por los estudios para aportar sugerencias de control o diseño a la consola. Uno de ellos fue *Wipeout 2048* (2012), con un desarrollo casi paralelo a Vita, y que dio a SCE Studio Liverpool varias ideas que fueron incorporadas a la consola, como la pantalla táctil o disponer de dos sticks. En cuanto al juego en sí, *Wipeout 2048* tuvo una acogida excepcional. Acompañó a Vita en su lanzamiento y fue el segundo título más vendido en Reino Unido, sólo por detrás de *Uncharted: Golden Abyss*.

Tras *Wipeout 2048*, SCE Studio Liverpool cerró sus puertas. Pero la desaparición de este estudio no implica que dejemos de ver juegos de esta serie: ya podemos disfrutar de *Wipeout: Omega Collection*, una espectacular remasterización para PS4. Y es muy probable que, en un futuro no muy lejano, podremos gozar de nuevas entregas de una saga tan ligada a Sony como *Wipeout*. ◘



Harimau
Harimau International es el equipo representante de una organización humanitaria y ecologista.



Icaras
Los británicos Icaras cuentan con inversores independientes para tener las naves más rápidas.



Mirage
Los Emiratos Árabes Unidos pueden presumir de tener las naves más equilibradas de todas.



Piranha
Reconocidos por la velocidad de sus naves, los brasileños Piranhas tienen fama de misteriosos.



Quirex
Los rusos Quirex son uno de los equipos más veteranos y queridos de las carreras AG.



Triakis
Representan a la corporación australiana del mismo nombre, con naves fiables y robustas.

Cronología de la saga

La serie *Wipeout* tuvo su génesis en la PlayStation original y desde entonces ha estado ligada casi en exclusiva a las consolas de Sony.



09-1995 • PLAYSTATION

Wipeout

La primera entrega de la saga de carreras futuristas catapultó a la primera consola de Sony. No arrasó en ventas, pero se convirtió en un emblema de PlayStation, dando lugar a una de sus sagas más memorables.



09-1996 • PLAYSTATION

Wipeout 2097

Justo un año después del estreno de la saga, recibimos la secuela. Mucho más ambicioso que su predecesor, *Wipeout 2097* ofrecía un motor más espectacular, mayor dificultad y carreras más frenéticas y competitivas.



10-1998 • NINTENDO 64

Wipeout 64

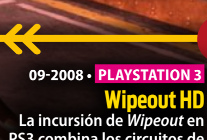
Control analógico, multijugador en pantalla dividida y circuitos de toda la serie (aunque bastante simplificados) fueron los rasgos más distintivos de este cartucho. Ha sido la única incursión de la saga en una consola de Nintendo.



09-1999 • PLAYSTATION

Wipeout 3

Para la tercera entrega se optó por un diseño más minimalista pero igual de atractivo. Fue uno de los escasos juegos en alta resolución de PlayStation y tuvo una edición especial con más circuitos y modo multijugador para cuatro personas.



02-2002 • PLAYSTATION 2

Wipeout Fusion

El primer (y único) juego de la saga en PS2 fue también el estreno del estudio SCE Studio Liverpool, que había "absorbido" a Psygnosis. *Fusion* no fue lo esperado, con circuitos poco inspirados y unos gráficos que no hacían honor a su nueva plataforma.



03-2005 • PSP

Wipeout Pure

Hubo que esperar otros tres años para la siguiente entrega de la serie, esta vez en la primera portátil de Sony. Un formato idóneo para *Wipeout*, que recuperó la inspiración en un juego dinámico, atractivo y muy divertido.



12-2007 • PSP

Wipeout Pulse

Tras la gran acogida de *Pure*, SCE Studio Liverpool tuvo en cuenta las sugerencias de los fans a la hora de hacer esta secuela. *Wipeout Pulse* ajusta la dificultad y ofrece circuitos más variados, incluyendo varias secciones con gravedad negativa.



09-2008 • PLAYSTATION 3

Wipeout HD

La incursión de *Wipeout* en PS3 combina los circuitos de *Pulse* y *Pure*, pero con resolución de 1080 p y 60 frames por segundo. La saga nunca había lucido mejor, y el juego incorporó el hoy famoso Modo Foto, para hacer capturas del juego.



02-2012 • PS VITA

Wipeout 2048

El último juego de SCE Studio Liverpool fue también el colofón de la saga *Wipeout*. Un gran juego, que en su fase de beta sirvió como campo de pruebas para Vita: el estudio lo usó para ofrecer sugerencias, que fueron incorporadas a la consola.



06-2017 • PLAYSTATION 4

Wipeout Omega Collection

Recopilatorio en alta resolución de *WipEout HD* y *WipEout 2048*. Cuenta con 26 circuitos reversibles, 46 naves y mejoras visuales exclusivas de PS4 Pro.



Género: **CARRERAS**
Desarrollador: **PSYGNOSIS**
Editor: **PSYGNOSIS**
Disponible en PlayStation Store: **4,99 €**
Plataformas: **PS3, PSP, PS VITA**



JUGADORES 1

INSTALACIÓN 92 MB

TEXTOS INGLÉS

VOCES INGLÉS











» ASÍ SON LAS CARRERAS EN EL **AÑO 2052**

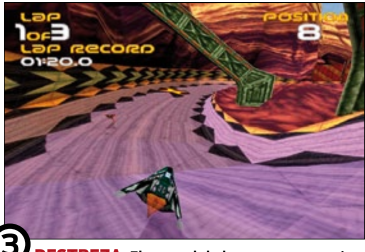
La Liga Antigravedad F3600 transcurre en siete circuitos, en lugares como Japón, Canadá o incluso Marte. Los pilotos pueden acceder a mejoras temporales, como escudos o armas mientras se enfrentan a las retorcidas pistas.



① **EQUIPOS.** Cada uno de los cuatro equipos del juego tiene dos naves, de velocidad, resistencia y maniobrabilidad diferentes.



② **POWER-UPS.** Cuando nuestra nave pasa sobre uno de estos paneles se equipa con misiles, minas, turbo, ondas de choque o un escudo.



③ **DESTREZA.** El control de las naves es preciso pero exigente, sobre todo en las curvas. Si chocamos, nuestra nave se detiene en seco.

EL **FUTURO** LLEGÓ A TODA VELOCIDAD

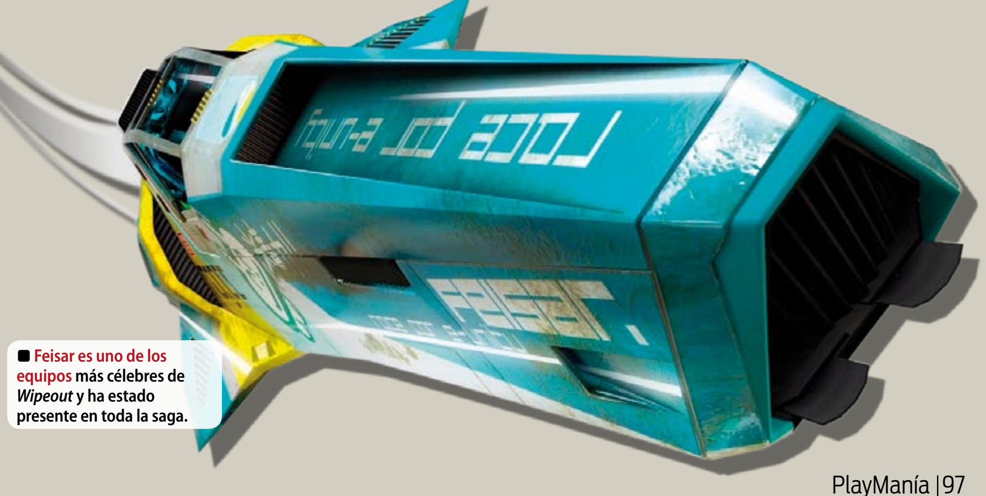
Wipeout

PlayStation prometió una revolución tecnológica y nos la trajo en forma de juego. Hoy día, el primer *Wipeout* es tan divertido como en 1995.

Para toda una generación, PlayStation fue una consola pionera. Les sirvió como toma de contacto con los gráficos 3D y muchos de sus juegos iniciales quedaron grabados a fuego en la cultura popular. De entre ellos sobresale *Wipeout*, culmen de todo lo que hacía guay a aquella década: diseño futurista, un aspecto visual alucinante y música electrónica a todo trapo. ¡Los 90 en estado puro!

***Wipeout* nos traslada a 2052,** un futuro estilizado pero realista, donde el deporte estrella son las carreras antigravedad de la liga F3600. Podemos escoger entre cuatro patrocinadores y ocho naves distintas, cada una con sus características propias. El control responde bien, pero es exigente, y a nuestra pericia como pilotos se añade la presencia de power-ups. Al pasar sobre un panel específico, nuestra nave se equipa con misiles, ondas de choque, minas, escudos o turbos. Elementos que añaden más emoción a unas carreras de por sí intensas.

Cuesta creer que este juego fue creado por un equipo de apenas 10 personas, en poco más de un año y usando un hardware hasta entonces desconocido. Pero es que *Wipeout* fue una auténtica "tormenta perfecta" de talento y acierto: un profundo conocimiento de estética y diseño, la incorporación de la música que "lo petaba" en aquella época (algo inaudito por aquel entonces) y, sobre todo, una diversión a prueba de bombas. 22 años después *Wipeout* conserva toda su magia y sigue siendo uno de los títulos estrella de PS Store, para disfrutarlo en PS3 y PS Vita. ■



■ Feisar es uno de los equipos más célebres de *Wipeout* y ha estado presente en toda la saga.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 14 DE JULIO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

GOD OF WAR... Y OTROS BOMBAZOS PARA PS4

En el próximo número te desvelaremos todos los detalles de los próximos juegos que están llamados a hacer historia en PS4 en los próximos meses. Como *God of War, Dragon Quest XI, Detroit: Become Human, Ni no Kuni II, Days Gone*... ¡No te lo pierdas!



» REPORTAJE

¡VUELVEN LOS SUPERHÉROES!

Además de petarlo en los cines, los superhéroes también vuelven a pegar fuerte en nuestras consolas. ¿Ejemplos? El nuevo *Spider-Man* de Insomniac, *Marvel vs Capcom Infinite, Megaton Rainfall* para PS VR... y alguna "sorpresa" más que os desvelaremos el mes que viene.



» REPORTAJE

EN LA PIEL DE LOS MALVADOS

En el fondo mola ser malo, ¿a que sí? Pues en el próximo número repasaremos los próximos juegos protagonizados por malvados, desde *Yakuza 6* hasta *Star Wars Battlefront II.*

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadíe.
Rafael Aznar, Alberto Lloret, Juan Lara, Lázaro Fernández, David Alonso, Javier Parrado, Bruno Sol, Alejandro Alcolea, Sara Fargas, Antonio Lendínez, Miguel Ángel Sánchez, Javier Gomez Ferrero.

Maquetación: **Lidia Muñoz**

CONTACTO REDACCIÓN **playmania@axelspringer.es**

EDITA

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Play mania
FINAL FANTASY® XII
THE ZODIAC AGE
©2006,2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.


Play
manía
INJUSTICE™ 2
DC
WB GAMES
INJUSTICE 2 © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Desarrollado por NetherRealm Studios ™ & © DC COMICS. ™ & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. (S17)